N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

193
MAI
2007



WORLD IN CONFLICT

LA BOMBE ATOMIQUE DU RTS

REPORTAGES
GAME DEVELOPERS CONFERENCE :
On est allé à San Francisco rien que pour vous !
ANKAMA
Succès et indépendance à la française

TESTS
Dawn of Magic - Silent Hunter 4 - Shivering isles…

REZO
Éviter le hack de compte
Tournois : Extreme masters/Samsung Euro
Interview : ToD

MATOS
Exclu : GeForce 8600 GTS/Core 2 Quad QX 6800
Mooly Eden, l'homme qui a tué le Pentium 4

joystick 193 MAI 2007 • 6,50 €
WORLD IN CONFLICT • ANKAMA • GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2007 •

Numéro 193 • Mai 2007 • FRANCE métropolitaine 6 50 € • ANT.-GUY. 8 € • … 8 € • … avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

Sommaire

193 MAI 2007

LES TESTS DU MOIS

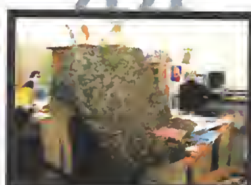
Dawn of Magic 61
Frontline : Fields of Thunder 60
Ma pension d'animaux 2 70
Sam & Max Episode 5 : Reality 2.0 70
The Elder Scrolls IV : Shivering Isles 68
Silent Hunter IV : Wolfes of the Pacific 58
The Show 65
Tortuga : Two Treasures 64
UFO : Afterlight 62
Virtua Tennis 3 66
Xpand Rally Xtreme 71

10



LE JEU DE LA COUV' Difficile de s'imposer dans le domaine des jeux de stratégie, vu les ténors qui semblent ne pas bouger du podium. Pourtant Massive Entertainment pourrait bien nous surprendre avec World in Conflict. Simple, rapide, il a tout pour plaire ce RTS.

44



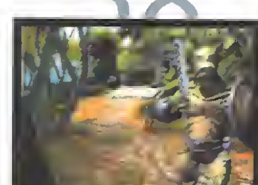
ANKAMA Direction le nord de la France pour un tour du propriétaire chez Ankama. Visite du studio et révélations sur leurs prochains projets, les petits Français qui montent ont le vent en poupe et tout semble leur réussir, sauf le soleil. En même temps, quelle idée d'habiter Roubaix !

36



GAME DEVELOPERS CONFERENCE Tel l'Indiana Jones des temps modernes, Faskil est parti, sans fouet ni chapeau, à l'autre bout du monde pour couvrir la GDC. Le pauvre est crevé et a plein d'ampoules aux pieds à force de piétiner (NDLR : quelle chochotte !) On vous laisse deux minutes pour le plaindre avant d'aller lire toutes les news qu'il rapporte.

58



TESTS Côté tests, c'est plutôt morose. Malgré des titres bien fichus comme l'épisode 5 de Sam & Max et Shivering Isles, il n'y a pas franchement de titres qui laissent sans voix. Forcément, ce n'est pas avec un Virtua Tennis 3 sans mode online qu'on va lâcher Burning Crusade.

ET AUSSI...

Budget 72
Courrier des lecteurs 8
Déclaration d'indépendance 30
Dossier : la mort du PC (2) 50
Édito news 20
Et Poke et peek 114
Jeu de la couv' : World in Conflict 10
Matos – C'est quoi... 101
Matos – Interview 110
Matos – News 98
Matos – Top Hard 112
Matos – Test Core 2 108
Matos – Test GeForce 8600 GTS 106
Matos – XNA 102
Quoi de neuf 74
Reportage – Ankama 44
Reportage – Game Developers Conference 36
Reportage – Wakfu 47
Réseau – e-sport : Circuit Coupe de France 88
Réseau – e-sport : Extrem Masters 87
Réseau – e-sport : Interview ToD 89
Réseau – Net News 80
Réseau – Net News : Bounty Bay 86
Réseau – Net News : GOA 83
Réseau – Net News : Huxley 85
Réseau – Net News : Spellborn 84
Réseau – Try Again : Lineage II : Interlude 90
Réseau – Au Secours : ArmA 94
Réseau – Au Secours : Éviter le hack de comptes 92
Sommaire CD 4
Top rédac' 56
Utilitaires 76

COUVERTURE
©Sierra Intertaintment/ Massive Entertainment

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 193 – MAI 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Hélène « Ashbey » Bienaimé, Jennifer Brial (maquette), Anne Cocard, Olivier Delacourt, Christophe « Chris » Delpierre, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Christophe « MHZ » Rollier et Corinne Sadaune (correctrice).

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

sommaire #193

Les jeux vidéo rendent débiles! *C'est ce que vos proches pensent de votre passion?* **Préparez le tube d'aspirine et laissez-les essayer** *le jeu complet du mois: URU.* **Une aventure, bourrée d'énigmes, interdite aux** *Q.I. inférieurs à trois chiffres.* **Comme ça, vous aurez tout le temps de vous éclater sur** *Pangya et Gunbound* **ou carrément tenter l'immersion** *dans l'univers de Dofus.*

Cyd

LE JEU COMPLET

URU : Ages beyond Myst

Genre: Réflexion
Développeur: Cyan
Éditeur/Distributeur: Ubisoft
Site Internet: http://uru.ubi.com/fr/
Config minimum: Windows 98/2000/XP, CPU 450 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
Config recommandée: Windows 98/ME/2000/XP, CPU 800 MHz, 192 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo







En résumé

À défaut d'être arrivé jusqu'au générique de fin, tout le monde a essayé Myst une fois dans sa vie. Véritable casse-tête pour certains, la série Myst reste une référence dans le domaine des jeux de réflexion. Le genre de titre que beaucoup ont terminé avec la solution sur les genoux, histoire de briller en public: « Myst? Facile, je l'ai fini en un week-end! ». Bah voyons. Aujourd'hui, nous vous proposons le dernier épisode en date: URU, Ages beyond Myst. Histoire de flatter vos cellules grises entre deux FPS, vous pouvez vous balader dans un univers entièrement en 3D à la recherche d'énigmes plus farfelues les unes que les autres. Ça vous changera de flinguer votre cousin à CS.

DÉMO

Dofus

Développeur: Ankama
Éditeur/Distributeur: Ankama
Site Internet: www.dofus.com
Config minimum: Windows 98SE/2000/XP/Vista, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, connexion Internet requise
Config recommandée: Windows 2000/XP/Vista, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, connexion Internet requise





En résumé

Si vous êtes du genre à recommencer Final Fantasy Tactics à maintes reprises juste pour essayer tous les métiers proposés, alors aérez-vous la tête avec Dofus, du Tactical RPG online dans un univers coloré. Grâce au client dispo sur le CD, vous pourrez découvrir le monde de Dofus gratuitement. Mais si vous désirez davantage de contenu, il faudra souscrire un abonnement mensuel.



Pangya

Genre : Golf
Développeur : Ntreev Soft Co.
Éditeur/Distributeur : GOA
Site Internet : www.goa.com
Config minimum : Windows 98/98SE/ME/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, connexion Internet requise
Config recommandée : Windows 98/98SE/ME/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Go de Ram, carte graphique 32Mo, connexion Internet requise

En résumé

Pangya est un jeu de golf, haut en couleur et sympathique, qui vient tout droit d'Asie. GOA le propose sur différents serveurs européens via son portail de jeu www.goa.com. Clubs spécieux, effets de balles surréalistes et potions pour booster votre personnage, ici tout est bon pour remporter la victoire.

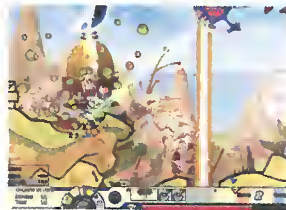
GunBound



Genre : Stratégie tour par tour
Développeur : Softnyx
Éditeur/Distributeur : GOA
Site Internet : www.goa.com
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 300 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo, connexion Internet requise
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, connexion Internet requise

En résumé

À l'instar de Pangya, GounBound est jouable sur le site de GOA via différents serveurs. Le tout est gratuit et permet de se mettre joyeusement sur la tronche dans ce tour par tour, très inspiré de Worms.
Aux commandes d'une des montures loufoques proposées, vous devez abattre vos ennemis à coups de missiles. De la diplomatie comme j'aime, ça défoule !



Guild Wars

Comme vous l'avez constaté, un code est disponible sur une des jaquettes CD pour obtenir un familier nommé, Asura, dans Guild Wars. Si vous avez un quelconque problème avec ce code ou le pet, n'hésitez pas à utiliser ce lien http://fr.support.guildwars.com. Le support technique de NCsoft étant ouvert aux requêtes concernant ce familier.

World in conflict

Les plus chanceux d'entre vous auront le privilège de participer à la bêta de World in Conflict en se dirigeant sur le site communautaire. Rendez-vous à cette adresse www.wic-community.fr dans la rubrique Joystick et entrez le code suivant : Joystick0407. Voilà qui augmentera vos chances d'être tiré au sort (les clés de la bêta étant limitées) pour jouer à World in Conflict avant tout le monde.

Les autres fichiers

LA SECTION JEUX :
Vidéo Wakfu

LA SECTION DRIVERS :
Catalyst 7.1 Windows 2000/XP
Forceware 93.71 Windows 2000/XP

LA SECTION PATCHS :
Patch 1.03220 pour Supreme Commander

LA SECTION WALLPAPERS :
Fonds d'écran
Gamewallpapers.com

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



LE 24 AVRIL, REJOIGNEZ
LA TERRE DU MILIEU !
« Rarement dans un MMO, on n'avait en effet vu la beauté de l'environnement si bien mise au service du scénario. LOTRO n'est pas simplement une belle adaptation numérique de la carte de Tolkien, c'est aussi un monde où l'on peut s'impliquer de bien des manières, et de bien belle manière… LOTRO risque de frapper fort, et même très fort. »
WWW.LESEIGNEURDESANNEAUXONLINE.FR

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

- Emails de la rédaction :
Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec tes jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux Idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Hardcore ? D'accord !

Passionné de simulation auto sur PC, j'aurais voulu savoir si le grand GTR2, que tous placent sur un piédestal comme la simulation auto ultime, reproduit exactement les physiques FFB en temps réel ou si ce sont simplement des effets scriptés ? Parce que depuis que j'ai goûté aux joies d'un Netkar Pro, je ressens comme un arrière-goût de réalisme du fait qu'auparavant, aucune autre simulation ne pouvait venir se comparer à GTR2.

Johnny

Ouh là. Euh. Bon, je vais plutôt demander à Yavin, hein, c'est lui le spécialiste des voitures et des poneys. Alors, d'après lui, les deux jeux ne jouent pas dans la même catégorie. Netkar Pro, c'est de la simulation d'intégriste où il faut appuyer plusieurs secondes sur le starter de la caisse pour qu'elle démarre, alors que GTR2 garde tout de même plus d'éléments de « jeu ». Et pour répondre à votre question, Yavin secoue le casque négativement en précisant que ce ne sont pas des scripts qui gèrent les retours de force dans GTR2, mais bien une technologie maison baptisée « Livetrack » qui transmet des infos au périphérique en fonction de l'état de la piste (dépôt de gomme, débris, etc.). Si tout va bien, on devrait d'ailleurs vous proposer un dossier sur les simulations hardcore d'ici un ou deux numéros. Et ça tombe plutôt bien, parce que je n'ai absolument rien pigé de ce que je viens de retranscrire.

Snif !

Cher Joystick ! Cela fait depuis le numéro 19 que je te lis. Et là, je suis obligé de te dire au revoir. Grâce à toi, j'ai aimé le jeu vidéo. Du coup, j'ai fait une école pour faire des jeux vidéo (l'ENJMIN à Angoulême). J'ai rencontré des gens formidables et avec eux j'ai fait Lily et le Géant www.lilyetlegeant.com. J'ai pu aller au Siggraph à Boston (USA) avec mon Joystick. Mais depuis octobre, rien ne va plus : je sais que je vais faire mon stage chez Ubisoft à Montréal ! Donc voilà, je vais être obligé de te quitter. Et je t'en remercie, c'est grâce à toi que j'ai appris à aimer les jeux et que j'ai eu envie d'en faire ! Encore une fois merci.

Dev

Je n'ai pas l'habitude de passer ce genre de courriers, parce qu'après, on vient me reprocher de me masser le ventre en public. Mais celui-ci m'a particulièrement touché (oui, sous des dehors de Belge cynique, je suis un grand sensible). Bon vent Dev, bonne continuation et merci pour le chèque !

Bonjour, je suis un boulet

On fait comment pour jouer à EVE Online ? Non parce que les passionnants récits contés dans vos pages m'ont filé l'eau à la bouche. Mais comme je suis une feignasse notoire et un ivrogne à mes heures perdues (n'est pas journaliste qui veut, et je confirme que toute bonne rédac' possède son troquet fétiche), je n'ai pas trouvé de lien pour downloader le jeu, je ne l'ai pas trouvé en rayon, et je n'ai pas pu mettre mis la main sur le moindre lien pour une démo ou une version d'essai.

Guillaume

Le jeu n'est pas vendu en magasin, mais se télécharge directement sur le site officiel, à l'adresse www.eve-online.com. Il suffit de cliquer sur le gros « JOIN NOW » en haut à droite de la page. Mais cela dit, si vous n'arrivez déjà pas à trouver la bonne page pour choper le titre, j'émets de sérieux doutes sur votre capacité à vous orienter dans l'immensité de l'espace. Bon courage quand même !

Oblivion oublié

Ayant pris le train Oblivion en route, je me demandais s'il était possible que vous réalisiez dans votre prochain numéro, un petit dossier sur les mods « qui déchirent trop sa maman tellement qu'y sont bien ».

Gef27

Vous arrivez après la bataille, mon cher Gef27. Il y a déjà eu un tel dossier dans le Joystick 183, daté de juillet/août 2006. Par contre, on ne l'a pas appelé « les mods qui déchirent trop sa maman », c'est peut-être ça qui vous a induit en erreur.

J'attendraiiiiiii lé zouuuuuur é la nouiiiiiii

Dans le magazine de ce mois-ci, vous nous dites d'attendre le 22 avril car le prix des processeurs Intel va baisser. Je compte acquérir le Quad, celui à quatre cœurs, qui coûte environ 979 euros en ce moment même. Est-ce que cela vaut le coup d'attendre ?

Jérôme

Ça vaut toujours le coup d'attendre. Moi, je vous conseille même carrément d'attendre jusqu'en septembre. 2012, pour être précis. D'ici là, les Quad auront encore baissé comme des oufs, ça va tellement être la fête du slip que vous pourrez en acheter douze d'un coup et vous monter un PC qui fera enfin tourner les derniers jeux Ubi avec tout à fond sans broncher.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABDNNEMENT
18-24 quai de la Mame
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Parce que l'avenir de l'humanité est trop important pour se jouer uniquement sur console

HALO 2

Halo 2® débarque enfin sur PC.
23 cartes s'offrent à vous dont 2 exclusives.
Un éditeur de carte pour créer et partager d'avantage. Uniquement sur Windows Vista™

BUNGIE



16+
www.pegi.info



World in Conflict World in Conflict World in C

Malmö, tout au sud de la Suède (c'est pas pour autant qu'il y fait plus chaud), un dimanche soir de février. C'est peu de dire que c'est calme : pas un chat dans les rues, ce qui est normal vu la couche de neige et le méchant vent, et pas un bruit non plus. La troisième ville du pays n'est certainement pas l'un des endroits les plus riants de la planète, comme nous l'a fait remarquer plus tard Magnus, game designer principal de World in Conflict (WiC) : « Si tu te fous de la culture et des concerts, que tu aimes bien rester chez toi pour jouer ou regarder la télé, Malmö est le parfait endroit : il ne se passe rien ! ». On a déjà entendu plus enthousiaste comme présentation touristique de sa ville, mais on acquiesce poliment. Pas de lendemain de fêtes qui chantent, le dimanche à Malmö, c'est un hamburger et dodo à 23 h, désolé mais ce n'est pas dans ce papier que vous trouverez un rapport détaillé de soirée de débauche. Par contre, vous allez découvrir un jeu sacrément prometteur et connaître un peu mieux une équipe bien plus pétillante que les nuits suédoises…

Un STR sans ressources à collecter, sans base à entretenir, sans phase de sieste entre deux assauts ? Et dont les parties ne durent pas trois plombes ? Où l'on s'amuse vraiment, où même le dernier des noobs peut tirer son épingle du jeu ? Massive s'est dit que ça pouvait peut-être intéresser quelques personnes…



Massive ne plaisante pas quand ils affirment détenir un bon moteur graphique…

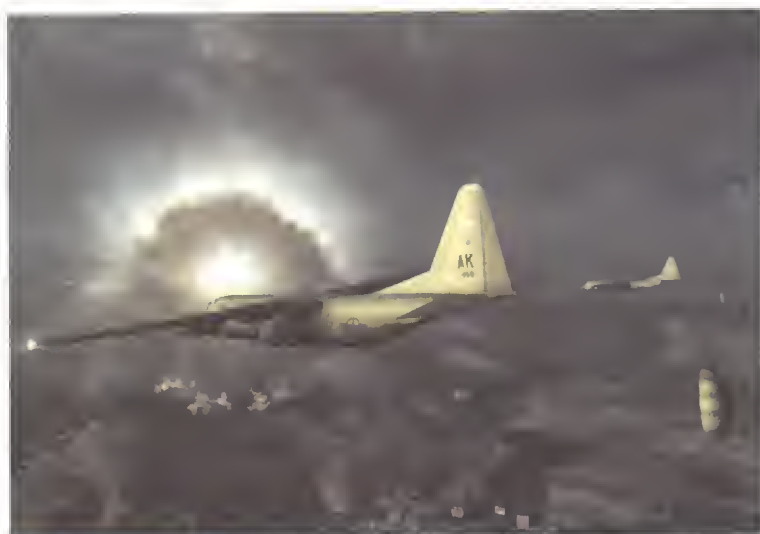
Moteur, action

Rendez-vous est pris chez Massive Entertainment, donc. Un nom qui claque presque un peu trop, à la limite de la prétention mais ce n'est absolument pas le but choisi, loin de là. Un choix résultant certainement de l'enthousiasme contagieux de Martin Walfisz, patron du studio et prétendant officiel, comme Caféine, au titre d'homme le plus heureux du monde. Forcément, quand on a réussi à accomplir son rêve de gosse (faire ses propres jeux vidéo) et que l'on en a bavé pour en arriver là, on apprécie chaque seconde passée au bureau comme si on était au Paradis. Mais il est bien vivant, Martin, pas très bavard voire timide au premier contact (il admet avoir traîné des pieds pour venir se faire interviewer, juste une petite demi-heure de retard, soit une nanoseconde dans la vie d'un dév'), s'effaçant devant les membres clés de son équipe lors de la présentation publique. Toujours avec la banane aux oreilles, discret jusqu'à ce qu'il soit lancé : c'est là que l'on va découvrir comment Martin apprit en quatrième vitesse le business pour débaucher ses potes d'université et monter Massive,

PAR Styx

GENRE : STRATÉGIE/ACTION
ÉDITEUR : SIERRA
DÉVELOPPEUR : MASSIVE
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2007


WORLD IN
CONFLICT



Plus fort que Chronopost, le gros porteur qui parachute directement en bas de chez vous vos tanks, hélicos ou fantassins.



Déboiser au napalm : écologique, rapide et sans danger pour le pilote !

En 1989, les premiers portables apparaissent : sac à dos inclus pour transporter la batterie.

et comment s'est créé Ground Control. Le succès critique et (un peu moins hélas) public reçu par le jeu, la mise au point de GC2, le rachat du studio par Vivendi, ses espoirs en WiC et plein d'autres choses que nous ne vous raconterons pas ici, faute de place...
Authentiquement heureux et pas encore riches, c'est plus très courant chez les développeurs : le microclimat et la folle ambiance locale rendraient-ils les gens euphoriques pour un rien ? Rendez-vous compte, tout Massive Ent. est en pleine phase de crunch, c'est-à-dire le moment où l'on code, assemble, débugge, compile, patche... jusqu'à plus d'heure. Bref, les galères romaines ère numérique, en cadence s'il vous plaît et on SOURIT aux journalistes qui viennent vous mater comme des poissons dans un aquarium sur votre lieu de travail. Enfin ça, c'est chez les autres studios. Chez Massive, les gens se lèvent de leur bureau pour prendre un vrai repas, lancent World of Warcraft pour vérifier l'AH pendant leurs pauses... Ça travaille mais sans pression, hormis une Carlsberg ou deux après le taf. La présence de Bruce Hack (joli nom), patron de la division Jeu de Vivendi venu pour cette occasion, rajoute tout de même quelques bars (notamment le soir)... Le gros du travail technique est déjà bien avancé : le Masstech Engine est, déjà, plus impressionnant que ce que propose la concurrence actuelle. O.K., WiC n'affichera pas des dizaines de milliers d'unités mais là n'est pas le but : bien que mettant en scène un conflit opposant la Russie aux États-Unis, le nombre d'unités à l'écran devrait rester raisonnable, en tout cas totalement gérable par le joueur. La puissance du moteur se traduit par une finesse et un peaufinage maniaque des détails, à la Commandos de Pyro Studio. Envoyez votre colonne de blindés au centre-ville, arrêtez-vous devant une pizzeria, zoomez sur la vitrine et vous verrez ce qu'il y a à la carte... Le moindre boulon de chenille est modélisé sur les chars, le moindre bouton de chemise sur les troufions. Peu de particules pour l'instant mais ça arrive : vu que tout est destructible dans l'environnement, cet aspect sera particulièrement travaillé. Les volutes des grenades fumigènes émises par les blindés nous accrochent l'œil, une belle fumée volumétrique qui change de forme à chaque instant. Zoom sur les soldats, la revue des troupes satisfait le général Joystick : on a vu des personnages plus moches tenir des premiers rôles dans des FPS, y a pas si longtemps, n'est-ce pas Cyd ? La caméra est entièrement libre, comme dans Ground Control, permettant de contempler le théâtre des opérations par un prisme autre qu'une vue saellite. On peut voir le ciel, ce qui est non seulement esthétique, mais qui permet de contempler les explosions nucléaires de manière très photogénique.





Une pluie de parachutistes annonce souvent un orage de bombes.



BUILT TO RESIST

www.eastpak.com



Barbecue à la Russe, avec de vrais morceaux de civils bien cuits.

Red storm rising

Quelques chiffres, un peu de background, beaucoup d'explications sur le gameplay : plus la présentation passe, plus on a envie de le voir et d'y jouer, à ce WiC.

Un RTS où l'on peut voir le ciel !



C'est defendu de fumer à l'intérieur des tanks, faut aller sur la tourelle pour s'en griller une. Fumer tue, on vous dit !



Ce qui constituera le gros de notre après-midi : Massive ne nous a pas fait déplacer pour rien, nous offrant un niveau solo et une map multi huit joueurs plutôt stables, à tester sur une batterie d'une vingtaine de PC. Enfin, 19, l'un d'entre eux étant squatté par l'intrus du jour, un attaché de presse qui a eu du mal à lâcher sa souris, préférant s'intéresser à son produit plutôt qu'à nous... Un bel exemple de professionnalisme. Justifié : WiC est méchamment accrocheur et extrêmement rapide d'accès, en tout cas, bien plus qu'un RTS classique. Pas de ressources à gérer, juste de l'argent que l'on convertit en bons de commande pour des unités supplémentaires, divisées en trois catégories (artillerie/soutien, aérien et terrestre). Pas de base de construction non plus, juste des points à capturer servant ensuite de respawn, à l'instar d'un Battlefield. À l'arrivée, un gameplay nerveux et frénétique, absolument unique, à la limite du jeu d'action console. On ose faire remarquer que l'interface générale semble optimisée pour un pad, une question sur laquelle Massive ne s'étendra pas, mais on se doute que...
Le mode solo propose de prendre part à une campagne, comprenant 14 missions. On y joue les USA, envahis par les Russes sur sa côte Ouest, vers Seattle. Peut-être que les Soviets avaient eu un plantage Windows sévère justifiant le bombardement de Redmond, qui sait ce qui s'est passé dans ce monde alternatif pour justifier un tel conflit ? On me dit que non, ce n'est pas la faute de Bill Gates mais que c'est suite à la chute du Mur de Berlin... Bref c'est la guerre, y a des méchants bolcheviques qui débarquent avec leur T-72, égorgeant jusque dans nos malles nos fils et nos compagnes. Aux armes, citoyen Parker, vous êtes le champion de l'Amérique pour repousser l'Armée rouge et renvoyer les cocos dans leurs kolkhozes. Les Rouges sont partout et vous devrez reprendre pouce par pouce le secteur... Heureusement, vous n'êtes pas seul, toute l'US Army est derrière vous !

Au cœur du conflit

Solidement scénarisé avec ses jolis briefings, le solo s'annonce agréable : malgré le statut Alpha du jeu, l'intégralité de la mission 3

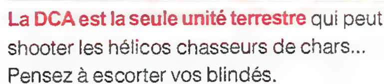
TOUS NOS PARFUMS SONT AMÉLIORÉS.

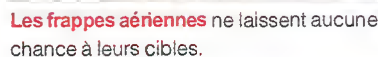
PLUS T'EN METS PLUS ÇA...



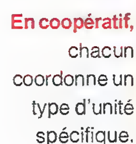


PLUS FRAIS. PLUS RAFFINÉ


La DCA est la seule unité terrestre qui peut shooter les hélicos chasseurs de chars... Pensez à escorter vos blindés.


Les frappes aériennes ne laissent aucune chance à leurs cibles.

(Pine Valley), était testable. Les objectifs dynamiques augmentent considérablement le rythme, enlevant agréablement les temps morts. Dans WiC, si on le souhaite, on peut se bastonner non-stop, en allant pourchasser les rescapés ou bien accomplir les missions secondaires, par exemple. Comme les unités prennent de l'expérience, mieux vaut ne jamais laisser refroidir les canons pour se faciliter la vie plus tard. Aucune phase de micro-management là-dedans, tout est géré par le jeu, simplicité avant tout. On remarque juste que les vétérans occasionnent bien plus de dommages que les rookies et qu'il vaut mieux les garder en vie... Attaque de point de contrôle, chasse aux snipers, défense de périmètre, soutien à un autre escadron : pas le temps de s'ennuyer, Massive veut que vous soyez occupé chaque seconde. Et il vaut mieux être « aware », en déclenchant au bon moment les tirs secondaires de vos unités afin de prendre un avantage considérable pour l'issue d'un combat. Comme dans Guild Wars,


En coopératif, chacun coordonne un type d'unité spécifique.



mais avec deux touches, c'est quand même beaucoup plus facile. Il faudra un minimum de skill cependant, surtout pour le multi... Car c'est là que WiC dévoile tout son potentiel.

Massive développe également un portail multijoueur, le MassGate, spécialement conçu pour WiC. VoIP intégré, chat multicanaux, classement automatique, plus besoin de partir à la chasse aux adds-on... Tout est fait pour faciliter la vie et nous faire passer le plus de temps possible online. Car soyons honnêtes, le mode solo n'est qu'un prétexte pour se familiariser avec l'interface, l'envie de sang humain gronde rapidement tant le gameplay se prête remarquablement au coopératif et aux affrontements de groupe. Massive a prévu du huit contre huit, avec une petite option passée inaperçue sur les Ground Control mais qui prend toute son ampleur ici : la possibilité de rejoindre une partie en cours à n'importe quel moment. Comme dans un vulgaire FPS : les conservateurs du RTS vont certainement s'étrangler, tant pis pour eux car Massive nous propose un courant radicalement opposé aux dogmes en cours, préférant qualifier WiC de jeu de stratégie next gen plutôt que de l'assimiler à quelque chose d'existant. Martin nous ressort le lieu com-

C'est beau une ville, surtout quand elle crame (Néron)





Le matériel employé est basé sur celui employé à l'époque.

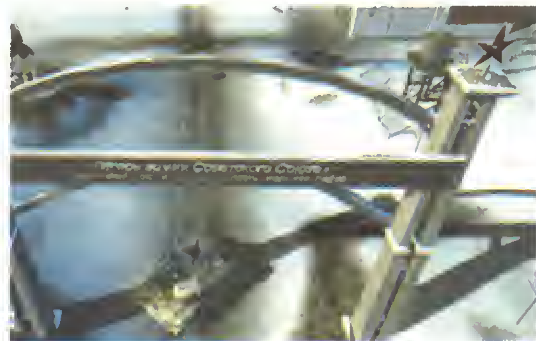


Deux chenilles qui ne se transformeront jamais en papillons...



Les unités aériennes ont la plus grosse puissance de feu mais coûtent cher à l'usage.

mun « facile à prendre en main, difficile à maîtriser » mais l'on sent qu'il a raison... La clarté de l'interface et la simplicité des contrôles permettent de s'amuser en quelques minutes, tout comme le format court des parties. En mode Conquête, sur 20 minutes, l'expérience est intense. Il y a des points de contrôles partout et il est inconcevable de les prendre seul. Combiner les forces d'unités différentes est la principale clef de la victoire ici, en plus de savoir se déplacer et tirer efficacement sur l'adversaire. Les combats restent du pierre/papier/ciseaux à décliner sur une quinzaine d'unités différentes mais rien de très complexe, rassurez-vous. Un système de raccourci de requêtes permet de demander rapidement des renforts à un point précis, ordre marqué sur la carte commune. Combiner efficacement une attaque d'hélicos avec un bombardement d'artillerie déstabilisera la plus solide des défenses... Une succession de victoires remplit un compteur secondaire, à l'instar d'un limit break, autorisant des frappes aériennes, du napalm voire des attaques nucléaires : de belles primes à la productivité. Massive souhaite que WiC devienne un titre pratiqué dans les tournois de Esport et l'oriente fortement vers le jeu d'équipe, tout en restant fun pour les casual gamers qui pourront venir se faire étriper quand ils le souhaitent en mode online. L'équilibre des unités est actuellement en plein réglage : l'équipe écoute attentivement les feedbacks de sa grosse communauté de testeurs, composée de pros de tous les horizons.



C'est quand la guerre ?

Je vous ai vanté quelques lignes plus haut les mérites du moteur graphique mais omis de préciser que la vision idyllique sortait d'une machine haut de gamme... Ne grincez pas des dents, WiC devrait tourner sur à peu près n'importe quoi, Massive s'étant fixé comme benchmark minimum un PC qui peut faire tourner Ground Control 2, soit quelque chose de véritablement léger. Ça perd de son lustre mais ça reste jouable, en tout cas ça ne change rien du tout au fun du multi. Pratiqué sur une machine milieu de gamme pour le multijoueur, c'est plutôt joli et surtout bien fluide. Concernant les OS, il sera mixte XP/Vista et rien de prévu sous Mac, dommage pour un jeu fait par un inconditionnel de Blizzard (cf. interview).
Si les screenshots ci-contre sont certifiés ingame par nos soins, vous remarquerez l'absence de toute interface : Massive en est à sa troisième version et ne veut pas montrer ses brouillons. La barre verticale de frappes spéciale a retenu notre attention, occupant la partie gauche de l'écran et désengorgeant ainsi le bas de l'écran, où siègent des icones de taille respectable. À retenir aussi l'astucieuse barre de possession de terrain qui indique le « score » pendant les parties multi tout en rajoutant une bonne dose de stress ! Il va falloir être zen, le jeu n'est pas pour tout de suite, pas avant l'automne dans le meilleur des cas. Surtout, ne pas se laisser leurrer par son apparent simplisme... WiC est conçu pour faire du mal à l'horloge interne avec comme ambition de fédérer hardcore et casuals tout en redonnant goût au multi et aux ermites du RTS. Une vraie déclaration de guerre jetée à la face des stars du moment : nous, on a choisi notre camp !

Sortir du blizzard

Martin Walfisz, big boss de Massive, est un homme heureux… et bavard ! Difficile de l'arrêter une fois lancé mais on ne va pas se plaindre : il a toutes les raisons d'avoir le sourire vu l'enthousiasme de la presse internationale pendant les sessions de jeu. Qui a dit que les Nordiques étaient des gens froids et peu expansifs ?


Martin Walfisz

Joystick : Comment avez-vous eu l'idée de WiC ?

***Martin :** Ça n'a pas été immédiat : on savait juste que l'on voulait faire un autre STR. On a commencé à travailler, il y a un an, sur un background médiéval fantastique puis on est parti sur ce scénario de type « what if… », dans un univers moderne et original. On a pensé le situer en Irak ou au Viêt-nam et enfin à l'époque de la Guerre froide. L'auteur Larry Bond (Co-auteur avec Tom Clancy de Tempête Rouge et game designer de la série Harpoon NdT) collabore avec nous pour le scénario. Ça donne quelque chose de très vivant et réaliste, avec plein de choses jamais vues dans le gameplay.*

La simplicité de l'interface ne risque – t-elle pas de choquer les puristes ?

WiC dispose de contrôles simples, mais avec des subtilités qui plairont aux hardcore gamers. En fait, c'est un jeu complexe avec une interface grand public, un peu comme un jeu Blizzard, dont je suis un très gros fan. Avant WoW, les MMO étaient durs, réservés aux gros gamers. WoW a attiré des millions de gens, notamment grâce à son interface. On va essayer de faire pareil…

Tu joues à WoW donc… ton jeu ne va jamais sortir à temps !

Non, je n'ai qu'un seul perso, et il n'est même pas 60. J'adore, mais j'ai pas le temps d'y jouer, et certains chez nous m'en parlent beaucoup ! J'ai, en revanche, passé beaucoup de temps sur Diablo I et II, sur Titan Quest, Battlefield 2, Half-Life 2… J'ai beaucoup joué à la 360 aussi, à des titres comme Ghost Recon Advanced Warfighter et Riddick.

Et la concurrence en RTS ?

On a un peu peur parce que nos concurrents n'ont pas très bien marché. Je pense notamment à Company of Heroes, qui est pourtant un super jeu. Le nouveau C&C vient de sortir aussi… Nous, franchement, je crois que l'on a le meilleur moteur 3D du moment pour un RTS. On peut afficher des milliers de choses à l'écran, nos graphistes se font plaisir et la caméra libre permet d'en profiter. Notre particularité, c'est le gameplay, orienté multijoueur en équipe dès le départ. On sent mieux sa profondeur lorsque l'on joue avec ses potes… On s'intéresse au Esport et l'on est partenaire avec la ligue allemande ESL, des négociations sont en cours avec d'autres championnats. Ça devrait aider pour la reconnaissance du jeu, en plus, on a la chance de bénéficier du soutien de la communauté de joueurs de Ground Control.

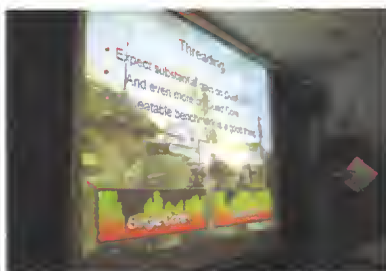
Sera-t-il possible de créer des mods ?

Absolument, nous travaillons beaucoup là-dessus. On développe un langage, le Python, et des outils de création à destination des joueurs. Un éditeur de cartes devrait être disponible en même temps que le jeu.

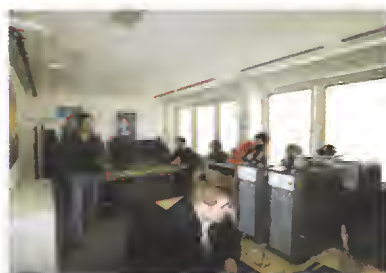
Une dernière question : c'est pas un peu risqué d'appeler son jeu « weak » ?

On dit WIK, pas OUIK !

On vous dit que WiC tourne sur tout !



La salle de beta test interne de Massive.

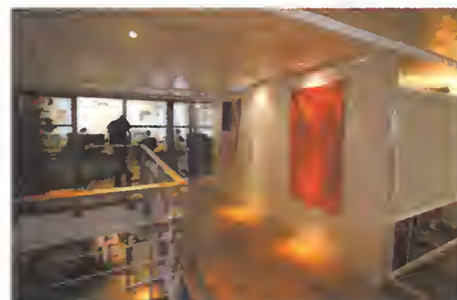


DERNIÈRE MINUTE !

Participez au bêta test privé de WIC

C'est bien beau de faire la couv' sur un jeu qui va déchirer, mais c'est encore mieux de l'essayer soi-même pour se faire une idée, non ? On s'est dit qu'un accès VIP pour la bêta-privée, ça pourrait vous faire plaisir… Pour cela, allez sur le site communautaire World in Conflict www.worldinconflict.fr et cherchez la rubrique spécifique Joystick. Ensuite, rentrez le code Joystick0407 et croisez les doigts : il y aura quand même un tirage au sort pour vous départager (on n'a pas envie de faire péter leurs serveurs non plus). On vous le redit : ce code ne donne pas droit à un accès mais augmente fortement vos chances d'y participer par rapport au commun des mortels….

Choisis ton camp, camarade !



Soupe à l'Union



Alors qu'on attend toujours des nouvelles de Jagged Alliance 3D (prévu puis abandonné), les petits gars de Strategy First ont décidé d'en faire un long métrage, destiné aux salles obscures. Enfin, en réalité, ils ont vendu les droits à la société Union Entertainment qui se chargera de l'adaptation de ces chefs-d'œuvre de la stratégie. Le choix du réalisateur n'a pas encore été (officiellement) arrêté et on ne sait absolument rien sur le scénario. Ce qu'on sait, c'est que la boîte de prod' fait aussi dans le jeu vidéo. Du coup, je garde espoir. Même si je me dis que ça risque d'être un peu chiant, s'ils font les scènes d'action au tour par tour.

DITO

Styx

Pas le temps ni l'envie de vous écrire un truc, je suis trop occupé à jouer sur ma 360 et ma PS3. Je blague ? Pas tant que ça, je suis ni maso ni aveugle : au cas où vous n'auriez pas remarqué, les éditeurs nous boudent sévère en ce moment, limite font tout pour qu'on déserte nos souris pour un pad. Développer sur console, c'est moins fatigant : tout le monde a la même bécane, le piratage est quasi inexistant et le fabricant du hardware peut filer un coup de main technique et marketing. Chez Sony, Microsoft et Nintendo, on a en plus un système de validation de produit assez efficace : si le jeu ne ressemble à rien et dessert la réputation de sa plate-forme, son constructeur peut refuser sa sortie. Les jeux des consoleux sont, pour la plupart, moins sophistiqués que les nôtres (essayez un RTS ou un FPS au pad, ça vaut le détour...) mais, au moins, ils ont de la gueule et tournent en 30 FPS mini. Ce qui fait râler, c'est de constater que les gros hits qui font vendre les consoles sont souvent des adaptations provenant du... PC. À nous les patchs et le retard, à eux le plaisir et la facilité. Oui, ça m'énerve. On entend aujourd'hui des mauvaises langues affirmer que le label Games for Vista servira peut-être à ça, séparer le bon grain de l'ivraie. Plutôt que de vous faire changer de carte graphique, on veut vous faire changer d'OS contre la garantie d'une bonne expérience de jeu. Puis bon, c'est kif-kif niveau étiquette, vous n'allez pas pinailler pour quelques centaines d'euros... Nous, on espère que tous les jeux, de la plus grosse production développée par quatre cents programmeurs en Californie, au plus attendrissant des garage games made in Roubaix, continuent à cohabiter sur nos machines, derniers bastions de l'indépendance numérique. La diversité, c'est ce qui rend le PC plus intéressant que les machins à brancher sur la télé : c'est pour ça qu'on l'aime encore, et pour longtemps.



Hitman...

... au cinéma, c'est pour bientôt. C'est en cours de tournage en Bulgarie et pour ceux qui se demandent si ça s'annonce bien, je répondrai en trois mots : Luc Besson produit.

Tu me cherches ?

En Pologne, lorsque vous tapez dans Google « kutas » ou « chuj » (ce qui signifie littéralement « bite », oui je sais, c'est sale), vous arrivez par la magie de l'Internet sur la page officielle du président de la République. Forcément, ça n'a pas fait rire tout le monde et surtout pas Tomasz Gorski, député du parti Droit et Justice, un peu fayot sur les bords. Selon nos confrères du Courrier international, il aurait, pour marquer le coup et s'attirer les bonnes grâces du chef de l'État, frappé un grand coup sur la table en portant plainte non pas contre Google, ce qui aurait été logique, mais contre les internautes ayant tapoté les mots indélicats dans le moteur de recherche. Alors, maintenant, vous allez y réfléchir à deux fois avant de taper « DotA n00b » dans Google pour atterrir sur mon site perso. Parce que ça COMMENCE À BIEN FAIRE.

Bac à sable



« John Rodman, en meeting ».

Lire Joystick c'est bien mais, de temps en temps, un petit coup d'œil dans le New-York Times, ça ne fait pas de mal non plus. Dans un article récent, on y a par exemple découvert que John Rodman (responsable produit chez Microsoft) s'était laissé aller à un petit sarcasme digne de ses acolytes de Redmond. Selon lui, le marché de la Xbox 360 et celui de la Wii n'ont absolument rien à voir, affirmant avec une arrogance ridicule : « Nous pensons que dès que les possesseurs de Wii dépasseront l'âge de 14 ans, ils auront envie d'autre chose ». D'une PS3, je suppose.

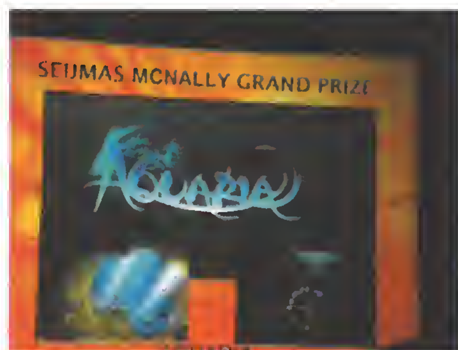
Future claque

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais ça fait quelques mois qu'on ne vous a pas annoncé la mort d'un studio de développement. Et là, c'est encore mieux, puisqu'on va carrément vous causer de la création d'une nouvelle petite boîte. Il s'agit de Recoil Game, une société qui devrait partir sur de bonnes bases puisqu'elle est fondée par Samuli Syvähuoko. Le nom du bonhomme ne vous dit rien ? C'est un peu normal mais si je vous dis Remedy Entertainment ? Vous pensez probablement à Max Payne 1 & 2 et vous avez raison. Si vous êtes super vieux et cultivé vous pensez également aux démos du groupe Futurecrew (Second Reality en tête) auxquelles notre ami finlandais a participé. Bref, son premier projet intégrera des technologies maison, proposera des histoires ultra-immersives et à grand spectacle et tournera sur Xbox 360 et PS3. Ah et aussi sur PC, on se calme, ça sert à rien d'être émotif comme ça.



Colin McRae DIRT...

... devrait sortir début juin, l'occasion pour l'éditeur de nous envoyer ces deux nouvelles images étrangement bien moins belles que les précédentes. Allez, plus qu'à atténuer la luminosité et retirer le gros flou et ça devrait être conforme au jeu final (qu'on n'a toujours pas reçu, d'ailleurs).



And the winner is...

J'aurais adoré vous servir une rubrique Décla d'Indé entièrement dédiée aux vainqueurs de l'Independent Games Festival mais la plupart ayant déjà été traités, j'aurais eu l'air de radoter. Ce n'est quand même pas une raison pour faire l'impasse sur l'événement; alors, sous vos applaudissements, voici la liste des heureux élus ! Tout le monde s'en doutait, c'est le jeu d'exploration sous-marine Aquaria (www.bit-blot.com) qui empoche le gros lot de 20 000$. Il n'est pas encore sorti mais ça ne devrait désormais plus trop tarder. Ensuite, on trouve pêle-mêle des jeux comme Everyday Shooter (www.everydayshooter.com), Castle Crashers (www.ossianstudios.com/pages/games.html#daggerford), Samorost 2 (http://samorost2.net), Bang ! Howdy (www.banghowdy.com), Blast Miner (www.blastminer.com), Roboblitz (www.roboblitz.com) et l'excellent Toblo (www.toblo.info). Curieusement, le simulateur de Lose™ qu'on leur a envoyé n'a même pas été nominé. C'est pas grave Faskil, on fera mieux ta promo l'année prochaine.

Casse-briques

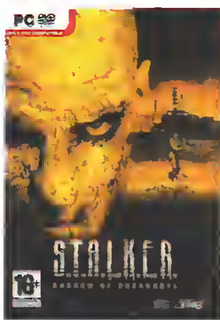
Nos sympathiques confrères de Variety ont utilisé leurs superpouvoirs de journalistes d'investigation pour écouter aux portes de la Warner. Le résultat ne s'est pas fait attendre : ils ont découvert que le studio venait de commander un « Lego Batman » à Traveler's Tales www.ttgames.com. Le concept pourrait prêter à sourire si le développeur britannique ne s'en était pas déjà super bien sorti avec sa version « petites briques » du légendaire Star Wars. Le titre n'est malheureusement pas prévu avant 2008, ce qui est somme toute assez compréhensible : les pauvres risquent de cogiter un bon moment pour concilier sex-appeal de Catwoman et corps anguleux affublé d'une grosse tête jaune. Bon courage, les gars !



Hérétique !



À Chicago, on ne badine pas avec la nourriture. J'en veux pour preuve cette amende infligée à un vendeur de hot-dog condamné à 250$ d'amende pour avoir collé du foie gras entre les deux légendaires petits pains. Il faut dire qu'un arrêté municipal en interdit la commercialisation depuis quelques mois suite aux plaintes des défenseurs des animaux. Bien fait pour sa pomme, oser coller de la gastronomie dans un bon repas de bouclage, c'est tout bonnement scandaleux. On commence comme ça et on finit par mettre du caviar dans les lasagnes-frites.



S.T.A.L.K.E.R...

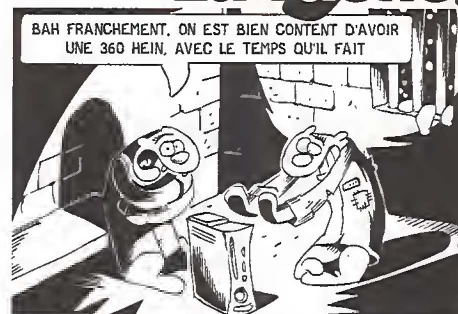
... signifie « Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers and Robbers ». Voilà de quoi frimer auprès de la donzelle que vous tentez de glisser sous vos draps. Le mois prochain, promis, on vous explique ce que veut dire J.O.Y.S.T.I.C.K.

JEUNE ET JOLIE (et un peu conne ?)

Et voilà, il fallait que ça arrive : on va bientôt avoir droit à un jeu estampillé « Miss France ». Ah non tiens, en fait il y en aura même deux. Sérieusement, vous voulez vraiment que je continue ? Pfff, allez, c'est bien parce que c'est vous. C'est donc SdLL qui vous proposera cette immense éclate vidéoludique vers la fin de l'année et le titre provisoire communiqué pour l'instant (pour les deux projets) est : Deviens Miss France ! Je ne sais pas pour vous, mais un titre pareil, à mes oreilles, ça sonne plutôt comme une menace.



La vache !

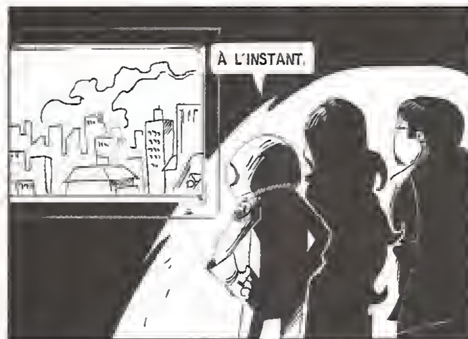


Si vous aviez en tête de cambrioler une banque pour vous payer une Playstation 3, laissez tomber. Surtout si vous comptiez le faire au Royaume-Uni où la console est désormais prohibée dans les prisons. La raison ? Le module sans fil permettant la connectivité à distance avec d'autres appareils et qui inquiète les dirigeants des pénitenciers de Sa Majesté. Les délinquants britanniques seront donc condamnés à jouer avec une console Microsoft (dépourvue de Wi-Fi en standard) pendant toute la durée de leur peine. Ça devient vraiment inhumain de vivre en prison.

Attachez vos ceintures







Petite révolution en Chine

Mario et Sonic dans un même jeu vidéo ? Ceci ne concerne pas vraiment les joueurs PC, mais le symbole est quand même assez fort pour qu'on vous en touche deux mots. Les mascottes emblématiques s'affronteront donc pour la toute première fois, sur Wii et DS, aux Jeux olympiques de Pékin dans un jeu sobrement intitulé Mario & Sonic at the Olympic Games, tout ça sous licence officielle de l'événement. Pour le moment, on ignore encore s'ils devront se mesurer dans des épreuves sportives classiques ou des machins plus exotiques, comme le ramassage de champignons magiques ou la course de chars sur la place Tien An Men. On ne sait jamais avec Miyamoto.



MAJESTUEUSE



Elizabeth est une nana trop cool. Sur le site de 2K Games, elle a décidé de s'occuper un peu de nous, pauvres joueurs, qui attendons Bioshock comme le Messie. D'abord, en négociant avec l'éditeur une version collector du jeu, tout ça grâce à une pétition qu'elle a lancée sur le site officiel de ce dernier www.2kgames.com/cultofrapture. Trop merci Liz ! Bon, ça c'est bien mais y aura quoi dans cette édition ? Ah ben pour ça, il faudra attendre le résultat du sondage suivant, celui où Liz nous demande ce qu'on voudrait y trouver. On parle pour l'instant d'une bande originale, d'un artbook, d'un making-of en DVD, de posters, d'une grosse figurine du héros ou encore d'une photo de Liz à la plage, en monokini. Nan, vraiment, Elizabeth, tu déchires. Moi je trouve qu'ils devraient t'engager au service marketing.

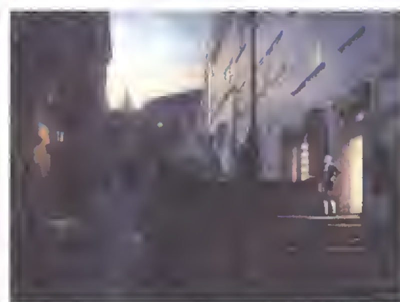


Mise en garde

Un peu apeurés à l'idée de voir des hordes de fanatiques prendre d'assaut leurs locaux, les gens de Bethesda Softworks ont prévenu : Fallout 3 ne plaira pas à tout le monde. Ça paraît un peu con tellement c'est évident mais bon, on peut comprendre qu'ils n'aient pas envie de finir au fond d'un lac avec les pieds dans le béton. Cela dit, moi je reste raisonnable. Même si je rêve secrètement d'un S.T.A.L.K.E.R. affublé d'une partie RPG bien plus poussée, je ne leur en voudrais pas si ce n'était pas le cas ; je ferais juste un saut dans le Maryland au volant d'une bétonnière, mais sans aucune amertume, le cœur léger.

Double plaisir

Amateurs de jeux d'aventure en point & click et de musique classique, réjouissez-vous ! À la fin de l'année, Micro Application fera d'une pierre deux coups en proposant Mozart, actuellement en développement chez les Français de Game Consulting. Selon toute vraisemblance, le jeu devrait proposer un tas d'énigmes basées sur les œuvres du célèbre compositeur et, au vu des premières images diffusées, ça a l'air plutôt joli. L'autre bonne nouvelle, c'est que le jeu arrive peu de temps après l'anniversaire des 250 ans de sa mort, ce qui nous laisse encore quelques années de tranquillité avant de devoir endurer le même genre d'hommage pour Moby.





Shopping à 20 plaques



Alors qu'on attend toujours Crysis, la future tuerie de l'année, son éditeur Crytek a profité de la GDC pour annoncer le licenciement de son moteur. O.K., non je déconne, ils ne l'ont pas viré, on se calme. L'éditeur allemand en a tout simplement vendu les droits d'exploitation à Avatar Reality, une société américaine fondée par un ancien de chez EA et Square Enix. Le CryEngine 2 sera donc prochainement utilisé dans un « Massively Multiplayer Virtual World » qui devrait emmener une tripotée de joueurs sur la surface de la jolie planète Mars. Tout content de son acquisition, Kazuyuki Hashimoto a déclaré que ce moteur déchirait tout ce qu'il avait vu en matière de jeux depuis vingt ans. Soit à peu près la durée d'un emprunt pour s'offrir le PC qui pourra le faire tourner, avec tout à fond.

Petit et glouton



Toujours bien décidé à imposer sa plate-forme de développement, Microsoft n'en finit pas de communiquer au sujet de la réussite de l'excellent XNA Game Studio Express. Lors de la GDC, Shane Kim (Corporate Vice President) a ainsi présenté des résultats assez impressionnants avec pas moins de 80 universités recensées pour intégrer une formation XNA dans leur cursus. Il en a également profité pour annoncer que Toru Iwatani, le créateur de Pac-Man, s'en servirait pour ses cours à la prestigieuse Tokyo Polytechnic University. Bien entendu, cela n'aurait absolument rien à voir avec son récent départ de chez Namco et un soudain besoin de thunes. Je suis juste un peu parano.

Tu le sens mon Joystick ?



Oui, je sais, les mauvaises langues vont dire « Pfff, encore un gadget USB de plus, c'est tous les mois la même chose ». Sauf que non. Le Novint Falcon n'a rien à voir avec un chauffe-tasse, c'est un joystick révolutionnaire, ma bonne dame, qui devrait être dispo dès le mois de juin aux US pour la modique somme de 239 dollars. Alors, oui, comme ça, il ne paie pas vraiment de mine. Mais croyez-moi, je l'ai testé lors de mon passage à la GDC et l'effet est plutôt surprenant. Non seulement, il permet de s'orienter facilement dans l'espace mais en plus, grâce à un système dont la technologie me dépasse, il peut vous faire « ressentir » les surfaces. Dans la démo que m'a faite la jolie attachée de presse, je pouvais déplacer une main virtuelle sur des objets variés et en ressentir les moindres aspérités. Bluffant, vraiment. Bon, après, j'ai essayé de jouer à HL2 avec et rien à faire : je suis toujours autant une quiche. Mais quand je meurs maladroitement, je ressens maintenant les déflagrations de mes propres grenades. Magnifique.



Révisionnisme

On en apprend des conneries à l'école. J'ai toujours cru que la Première Guerre mondiale avait consisté en un gros affrontement entre divers pays tous bien décidés à foutre la pâtée à leurs voisins pour des motifs plus ou moins défendables. Eh bien non, en fait, ce sont des forces démoniaques qui sont responsables de tout ce bordel. Si, si, je tiens l'info des érudits développeurs de The Farm 51 www.thefarm51.com qui affirmeront courant 2008 dans leur thèse historique intitulée Necrovision. On y tiendra le premier rôle en incarnant un jeune soldat américain balancé dans le conflit du côté des troupes britanniques en 1916, poursuivi par un tas de créatures toutes plus bizarres les unes que les autres. Et quand je dis ça, je ne pense pas aux petites anglaises.





S.T.A.L.K.E.R. pour hommes

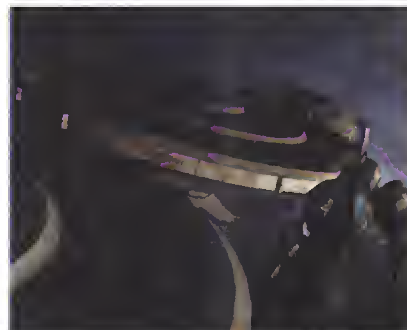


Malgré un enthousiasme quasi unanime, S.T.A.L.K.E.R. semble tout de même en avoir déçu certains. Au rang des principaux griefs : un mauvais feeling avec les armes au début du jeu et un manque général de réalisme qui nuit à l'ambiance. Pour tenter de réconcilier le titre avec ces vilains grincheux (dont je fais partie, soyons francs), un petit malin a eu l'excellente idée de se fendre d'un mod. Résultat : on a droit dès le départ à un flingue capable de tuer un ennemi en moins de douze balles et affublé de bruitages plus crédibles. On note aussi quelques changements comme les bandages qui ne guérissent plus rien (ils stoppent simplement les saignements) et les kits de soin moins efficaces que précédemment. Autre évolution sympa : les prix de tous les objets vendus ont doublé et il est bien plus difficile de se retrouver avec trop d'argent dans les poches. Bref, si vous cherchez à rendre le jeu un peu moins mou et un peu plus difficile, on ne peut que vous conseiller d'aller récupérer ce « Reality Enhancement Mod » à l'adresse : http://stalker.filefront.com/file/Reality_Enhancement_Mod_v1 ; 77309. Ah, dernière précision : son installation rendra malheureusement toutes vos sauvegardes obsolètes. C'est pas comme si vous aviez eu le temps de vous y attacher de toute façon.

Le jeu gratos du mois

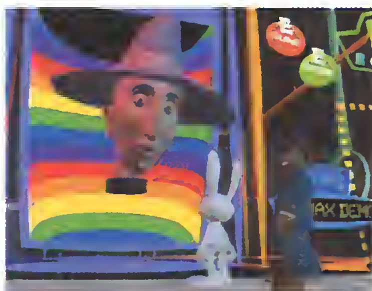
Rien de tel qu'une petite balade dans l'espace pour se détendre après une dure journée de taf ! Et quand ça se passe dans l'univers de l'excellente série Battlestar Galactica (qu'on peut voir sur Sci-Fi en France et sur la Deux en Belgique) c'est encore plus savoureux. Voici donc Beyond the Red Line, une modification complète pour l'ancestral Freespace 2, remis au goût du jour avec tout un tas de vaisseaux issus de BSG. Cerise sur le gâteau, il n'est pas nécessaire de disposer du jeu original pour en profiter, le mod étant présenté sous forme d'un « standalone » capable de tourner tout seul sans l'aide de personne. Une démo est d'ores et déjà disponible http://www.game-warden.com/bsg/staff.html et si la S.-F., ce n'est vraiment pas votre truc, tournez quelques pages, il y a plein d'autres jeux gratuits dans Déclaration d'indépendance. Oui, on vous gâte.





C'est dans la boîte

Comme tous les gros paranos frileux à l'idée de se connecter sur le Net et les malchanceux démunis de carte bancaire, vous êtes privé des nouvelles aventures de Sam & Max ? Pas grave, les gentils Allemands de JoWood vont bientôt voler à votre secours. C'est en effet en août que sortira l'édition « boîte » reprenant tous les épisodes de la nouvelle série développée par Telltale Games. On ignore encore à quel prix sera vendu l'objet ou s'il sera doublé par Roger Carel et Micheline Dax. Ce dont on peut être sûr, c'est que Faskil en achètera probablement une caisse de douze.



Rien à secouer



Comme la plupart de ses potes développeurs, Mark Rein a profité de la GDC pour parler de la pluie, du beau temps et aussi un peu de jeux vidéo. Le big boss d'Epic a tenu à démontrer que l'Unreal Engine 3 était un moteur versatile permettant de développer de nombreux types de jeux, pas nécessairement dotés d'un gros budget. Il a ainsi rappelé l'existence de Monster Madness (prévu pour le mois de mai sur PC), un titre à la troisième personne dans lequel des ados boutonneux combattent des hordes de zombies dans une banlieue américaine. En revanche, il a aussi déploré la faiblesse technologique de la Wii trop pourrave (selon lui) pour faire tourner l'UE3. Si on le retrouve étranglé avec une Wiimote dans quelques jours, on saura pourquoi.

Call of Warez



À l'heure où j'écris ces lignes, on nage encore en plein flou artistique, mais je vais tout de même tâcher de faire le point sur le remous qui agite actuellement la communauté de joueurs. Certains d'entre eux ont en effet eu la désagréable surprise de recevoir par la poste un courrier les accusant d'avoir téléchargé une version pirate de Call of Juarez, le jeu de cowboys des Polonais de Techland. Après une rapide enquête, menée par les gens du site Ratiatum, il s'avère en fait que cette initiative ne serait pas due au développeur, mais à une société suisse basée en Allemagne et répondant au nom de Logistep, laquelle aurait dans un premier temps relevé les adresses IP des prétendus pirates pour ensuite proposer à Techland d'intenter une action en justice. Quelques heures plus tard, on découvre que cette opération s'étend à plusieurs autres pays un peu partout dans le monde. Problème : plusieurs internautes pointés du doigt se défendent d'avoir effectivement téléchargé une version illégale (certains affirment n'avoir récupéré qu'une démo sur un site légitime). Qui plus est, la procédure semble dangereusement flirter avec les limites de la légalité. L'avocate française, chargée de faire suivre la plainte auprès des usagers, a d'ailleurs été menacée de poursuites disciplinaires à l'instigation de ses collègues. Comme vous le voyez, on nage en plein « joyeux bordel ». Nul doute qu'on reviendra très prochainement sur cette étrange affaire. Et en attendant, si je peux me rendre utile, je propose que l'on condamne tous ces vilains corsaires à une peine exemplaire : jouer à l'intégrale Techland jusqu'à ce que mort s'ensuive.





À l'écoute

La Game Developers Conference, on aimerait tous y aller, mais on n'en a pas nécessairement les moyens techniques ou financiers. Pour compenser, on peut par exemple en lire de savoureux comptes-rendus dans de très chouettes magazines. Mais aussi y prêter une oreille attentive grâce aux « podcasts » (« baladodiffusion », si vous faites partie des intégristes de la langue de Molière) enregistrés pour l'occasion. Ça se passe sur le site GDCRadio www.gdcradio.net et l'on y trouve pas mal de choses, souvent payantes mais l'offre gratuite reste assez consistante pour que l'on s'y attarde un bout de temps.

Vérification faite, il s'avère que notre bon ami John Romero est curieusement absent de la liste des nombreux intervenants du site. Dommage, même si on connaît déjà la réponse, c'est toujours un bonheur de l'écouter nous expliquer comment il compte s'y prendre pour couler sa nouvelle boîte.

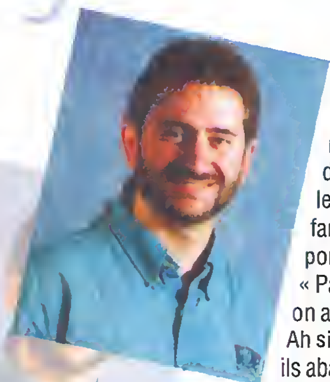


La « dépandade »

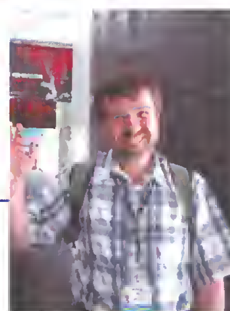
Désespérés de ne pas voir Chuang Chuang, le panda, se reproduire avec sa compagne, les dirigeants du zoo de Chiang Mai, en Thaïlande, ont eu une idée plutôt saugrenue : diffuser à l'animal quelques minutes de panda-porno tous les jours, pour stimuler sa libido. Malheureusement, jusqu'ici, l'expérience est un échec. Le panda ne semble pas montrer un intérêt délirant pour la chose. Moi, à la place des responsables du zoo, j'essaierais avec des vidéos de poneys. Après tout, ça a bien marché avec Yavin.

Brouillard de guerre

En cette fin de mois de mars, Mark Morhaime, le big boss de Blizzard, était de passage au quartier général européen, à Paris, pour une revue des troupes. Du coup, on en a profité pour filer lui faire des bisous et décrocher une petite interview. Résultat : une heure de taxi et vingt minutes de langue de bois. Quand il ne s'extasie pas devant le succès de WoW ou qu'il ne répète pas à quel point chez Blibli, ils sont à l'écoute de la communauté, Mark frappe violemment du poing sur la table pour dénoncer le farming : « Nous avons déjà fermé des zillions de comptes et on ne va pas s'arrêter. ». Et lorsqu'on lui demande candidement : « Mais euh… pourquoi vous ne faites pas carrément fermer des sites comme IGE qui sont les principaux employeurs de ces farmeurs ? », Mark regarde ses pompes et murmure un timide « Pas de commentaires. ». Au final, on aura fait le déplacement pour rien. Ah si, on a tout de même appris un truc : ils abandonnent pour le moment le développement sur consoles. Ceux qui avaient encore la moindre espérance de voir sortir Starcraft Ghost peuvent arrêter de rêver. Pareil pour ceux qui nourrissaient encore l'espoir de communiquer avec les gens de Blizzard autrement que via des points presse officiels. Un tel mutisme, ça cache forcément quelque chose...



Sur le fil



Jamais à court d'idées pour s'amuser, les gens de la GDC organisent chaque année un petit concours de « game design ». L'occasion pour trois illustres développeurs de s'affronter dans un esprit bon enfant. Cette année, il fallait créer un jeu à l'aide de plusieurs éléments saugrenus : du fil, une aiguille et un peu de tissu. Niveau participants, on avait droit à du haut niveau avec Harvey Smith (Deus Ex), David Jaffe (God of War) et un certain Alexeï Pajitnov (Tetris). Et devinez qui a gagné ? Si vous avez pensé « le Russe », vous méritez un gros paquet de Dragibus et toute notre considération. Le bonhomme a séduit grâce à son « jeu de course » dans lequel les joueurs devaient coudre plus vite que leurs concurrents. Décidément, ce mec est vraiment trop balèze. Je suis sûr que si on lui demandait de pondre un mégahit avec des petites briques qui tournent sur de la musique hypnotisante, il y arriverait aussi.

Phrase à la con

27/03/2007 – 14 h 46

Styx : « Toi, Fask', tu aimes bien ce qui est branlant, hein ? »

- Genre : Fabulations
- Éditeur : N.C.
- Développeur : Lionhead Studios/ Grande-Bretagne
- Sortie prévue : 2008 ?

FABLE 2

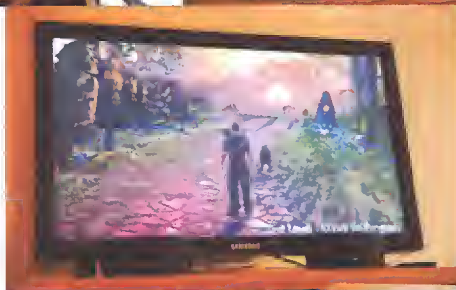
Assister à une conférence de Peter Molyneux est toujours un instant magique. Déjà, car on sait que pendant plusieurs minutes, on va très certainement le suivre dans un rêve éveillé. Et aussi, parce que durant la même période, on va pouvoir observer tous ses collègues de Lionhead se prendre la tête dans les mains. Car, justement, eux savent très bien qu'il ne s'agit que d'un rêve éveillé. Cette année, Peter était venu nous parler de Fable 2, encore à l'état de projet un peu flou. Même si le moteur graphique était encore assez proche du premier opus (« On n'a pas encore bossé dessus », avouera Peter), on a tout de même eu droit à une petite démonstration d'un nouveau « concept » introduit dans le titre et destiné à nous faire ressentir de vraies émotions au cours de la partie. Partant du principe que les joueurs ne s'impliquaient pas émotionnellement dans les jeux, Peter a eu l'idée d'adjoindre au héros de Fable 2 un fidèle toutou, qu'on ne contrôle pas directement mais qui agit en fonction des actions qu'on entreprend : il sert de guide en nous montrant le chemin à suivre, il nous assiste lorsqu'on attaque des vilains pas beaux et il va même chercher la baballe. Et s'il se blesse au combat, on pourra décider de l'abandonner lâchement sur le champ de bataille. Mais croyez-moi, voir cette pauvre bête ramper et user de ses dernières forces pour vous suivre, ça fend le cœur. Et là, on se dit que Peter a peut-être vu juste…

Faskil



Plus qu'un vulgaire « pet », Peter nous a promis que le toutou aurait une IA surpuissante. On attendra de voir.





Ici, Croquette (oui je l'ai baptisé Croquette) me signale qu'il y a du streum droit devant.

B on, rien ne va plus, je me fais exploser à Virtua Tennis 3, atomiser à S.T.A.L.K.E.R. (encore que ça c'est plutôt normal de se faire atomiser près de Tchernobyl) donc je n'en peux plus et je vais revenir à quelque chose d'un peu plus calme avant de péter un câble. Trouble in Cloudland www.battlezero.com/cloudland fera très bien l'affaire avec son look mignonnet et son concept on ne peut plus simple à comprendre. Il s'agit donc d'un shoot'em up fort sympathique et qu'il est plutôt inutile de détailler. Vous allez pouvoir juger par vous-même de la qualité du truc, c'est gratuit. Retenez juste que derrière l'apparence rigolote se cache un jeu parfois bien hardcore qu'il faudra maîtriser sans fracasser le clavier contre le mur et je me demande si je ne vais pas essayer quelque chose de moins tendu, finalement. Ah ben voilà Wu Hing www.kudosgames.com/games/wuhing.asp, un jeu de plateau mettant en scène les cinq éléments (eau, terre, feu, bois, métal) issus du pays du canard laqué. Grossièrement, il faudra disposer judicieusement ces éléments sur l'aire de jeu afin de les associer entre eux. Le but étant de scorer un maximum de points en créant ou en effaçant d'autres pièces grâce au système magique de dominance entre les différents éléments. Cet excellent petit jeu se présente ainsi comme une variante (très) sophistiquée du célèbre pierre/papier/ciseaux et on peut évidemment s'y adonner à deux joueurs.



Trouble in Cloudland
Les graphismes ont beau être simplistes, c'est plutôt classieux.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE


Wu Hing
Alors, le bois crée le feu qui crée la terre qui crée l'ea... non c'est pas ça, argh.

Wu Hing
Des heures de plaisir en perspective...

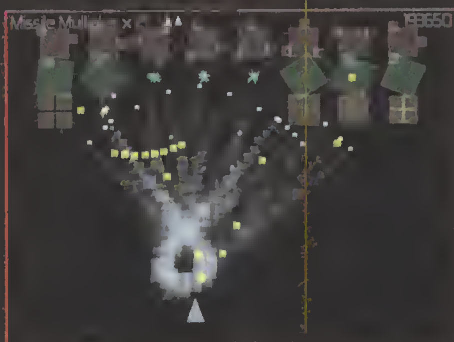
Clayside
À vous de tout éliminer afin de faire tomber les bons objets...



The Blackwell Legacy
Une torture pour les yeux, un régal pour le(s) neurone(s).

Drôles d'histoires

Comme le disait très bien Claude Lelouch, l'aventure c'est l'aventure alors on va y faire un petit tour avec The Blackwell Legacy www.wadjeteyegames.com/blackwell.htm, un jeu qui, vu les visuels, a dû sentir tout son temps de développement passer dans l'écriture du scénario. Mais bon... L'histoire met en scène Rosangela Blackwell et Joey Mallone, deux hurluberlus embarqués dans une sombre histoire surnaturelle impliquant des moments super joyeux avec, par exemple, des assassinats d'étudiants dans les couloirs d'une université. À vous de comprendre le pourquoi du comment dans cette très chouette prod' même s'il vaut mieux éviter de manger avant de regarder à quoi ça ressemble.
Bien moins douloureux pour les yeux (et c'est un euphémisme), Clayside www.enkord.com/games/clayside s'affirme d'emblée comme un excellent « puzzle game » développant un petit scénario que l'on vivra en gambadant de niveau en niveau. Pour résumer, on dispose d'une petite bicoque, nos gentils voisins ont mis en place des puzzles et pour agrandir notre espace vital, il convient de les résoudre afin de leur montrer qui est le nouveau boss du quartier. Question jouabilité, on a affaire à un concept assez classique avec des tableaux dans lesquels il faudra éliminer divers objets en les associant par trois de même famille.
Des niveaux par dizaines, une jouabilité parfaite et un design très réussi propulsent Clayside parmi l'élite des jeux de sa catégorie.



DS4 Voilà un jeu moderne et rempli de polygones !



DS4

DANS TON CUBE

Mes trois lecteurs fans de Modern Talking et qui continuent à se promener affublés d'un sac banane seront ravis d'apprendre l'existence de CaveDays www.cavedays.com, un jeu de plate-forme qui sent bon la fin des années 80. À l'époque on jouait à Prehistorik (de Titus), Chuck Rock (chez Core Design avant qu'ils partent en vrille avec Lara Croft) ou l'excellent Joe & Mac sorti uniquement sur la très chouette mais onéreuse Neo-Geo de SNK. Le jeu d'Insolita Studios se présente comme le digne héritier de ces illustres titres en proposant de nombreux niveaux à parcourir et une ribambelle de streums à fracasser à coups de gourdin. Ce n'est pas très subtil, je vous l'accorde mais on pourra compenser avec Rooms www.handmadegame.com, un titre très particulier dans lequel il nous est demandé de faire sortir un pauvre gars coincé dans un tas de cubes. Non, je vous vois venir, rien à voir avec l'excellent thriller psychologique de Vincenzo Natali. Dans ce jeu-là, il faudra déplacer les cubes verticalement ou latéralement afin de les positionner de manière à pouvoir passer de l'un à l'autre et atteindre la sortie. Je vous promets des heures de crise de nerfs avant d'en voir le bout mais une chose est sûre : une fois qu'on a commencé une partie, il est très difficile de s'arrêter.



Rooms Tous les chemins mènent à... oh et puis non.

PETIT SHOOT

Revenons maintenant à un jeu de tir avec l'excellent DS4 www.the2bears.com/?page_id=927 qui apporte sa petite originalité dans un genre certes trippant mais trop souvent ultra-convenu. Ici, il vaut mieux éviter de tirer sur l'adversaire dès qu'on s'aperçoit de sa présence car maintenir la touche de tir permet d'engager un maximum de cibles avant de leur balancer la purée. Pour engranger des points, il faudra donc se retenir un maximum et toute la subtilité du jeu se situe dans cet aspect ô combien stressant quoiqu'un peu monastique. Pour la petite histoire, sachez que le jeu a été développé en 24 heures et que vous allez probablement y passer dix fois plus de temps. Encore une fois et comme pas mal de jeux ce mois ci, c'est intégralement gratuit. Ce qui n'est pas le cas de Tiltilation www.puppygames.net/tiltilation, un énième jeu de petites boules à sauver d'un méchant plateau de jeu inclinable dans tous les sens. Originalité quasi nulle si l'on excepte l'excellente architecture des niveaux permettant de grands moments de bravoure à zigzaguer entre un tas d'éléments hostiles afin de sauver notre héroïne sphérique. Jouable en mode « fenêtré » voilà le jeu parfait pour ne rien glander au bureau tout en donnant l'impression d'être archiconcentré sur un document d'une importance capitale pour



Cavedays Pour une raison qui m'échappe, on ne peut pas traîner de gonzesses par les cheveux dans ce jeu.



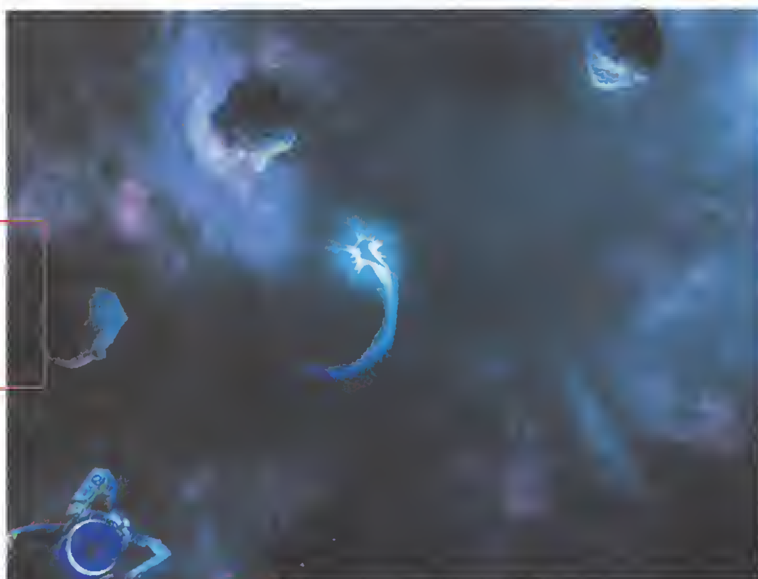
Cavedays C'est dans les vieux pots...



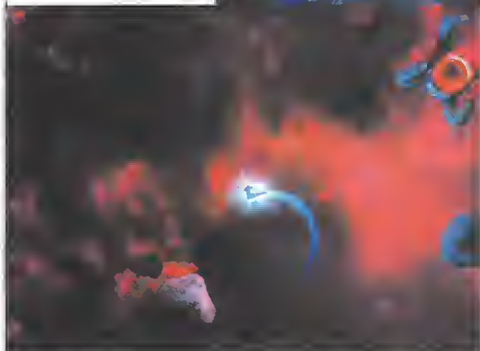
Tiltilation C'est simple, il faut mettre la boule dans le trou, comme à la maternelle.

Tiltilation Les pièges sont particulièrement vicieux.





Those Funny Fungoloids À vous de collecter tous les champignons de l'univers.



Those Funny Fungoloids Les effets graphiques sont fort jolis.



Wonderland Adventures À vous de trouver le moyen de le sortir de son glaçon.

l'avenir de l'entreprise. Bon, après si vous vous faites licencier, la direction de Joystick décline évidemment toute responsabilité.

Champignons du monde

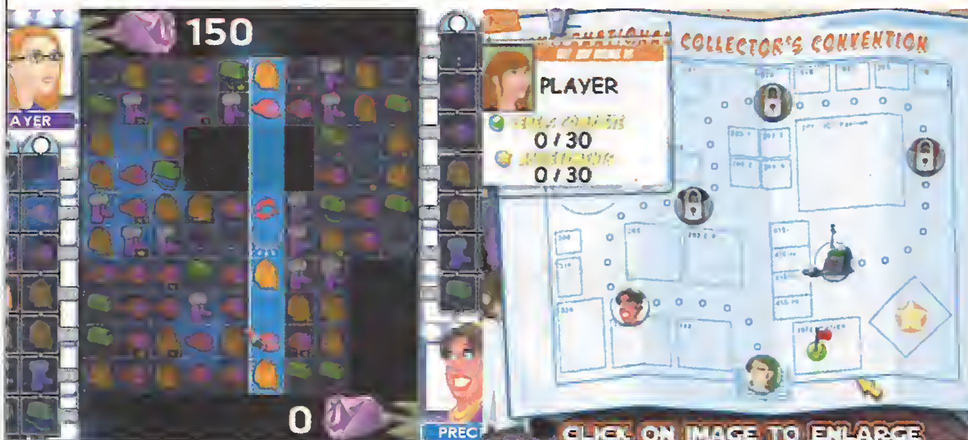
Comme C_Wiz, vous avez sans doute un jour rêvé de vous balader dans l'espace dans le seul but de récolter des champignons, surtout après en avoir ingurgité quelques-uns dont la provenance reste un grand mystère. Ça tombe vachement bien car c'est justement ce que vous propose Those Funny Fungoloïds http://funguloids.sourceforge.net/, un projet complètement idiot réalisé à l'aide de l'incontournable Ogre3D www.ogre3d.org. Superbe au niveau de sa conception, cette jolie production devrait, elle aussi, vous tenir en haleine un bon moment vu les nombreux niveaux proposés. Et si vous vous intéressez à la programmation ou ressentez l'envie d'ajouter de nouvelles choses dans le jeu, c'est possible, c'est open source. Tout aussi barré que le précédent jeu, voici Geeks Unleashed www.geeks-unleashed.com, un ensemble de minijeux de réflexion dans lesquels il faut (par exemple) récolter plus d'objets que l'adversaire. Pour ce faire, il suffit de sélectionner celui que l'on désire ajouter à sa collection sur une ligne définie sur le plateau et l'endroit où cet objet a été choisi détermine la ligne de choix possible pour le joueur concurrent et ainsi de suite. Assez tactique, Geeks Unleashed permet de se triturer les méninges dans une ambiance bien agréable.

Des racines et des ailes

Avec son look ouvertement inspiré d'Animal Crossing (sur Gamecube et DS), Wonderland Adventures www.midnightsynergy.com/adventures dispose directement d'un atout majeur pour intriguer le joueur lambda. Le suspense ne dure d'ailleurs pas très longtemps vu que, mis à part l'aspect graphique, les deux jeux n'ont rien en commun. Dans WA (pour les intimes), on se balade au fin fond d'un monde au look particulièrement débile en débloquant des passages à l'aide de plates-formes, de leviers ou de sorts magiques. Les développeurs ont créé une aventure assez longue et à la difficulté très progressive, ce qui permet à de très jeunes joueurs de s'y mettre aussi au lieu d'aller cambrioler des banques comme tous les sales gosses de moins de dix ans. Allez, j'avoue, la dernière vanne ne volait pas bien haut alors prenons un peu d'altitude grâce à Aces High Over Verlor Island www.reflectgames.com/games.php?id=7, un joyeux petit jeu de navions. On y pilote un biplan en vue du dessus et ne demandant qu'à être dirigé à gauche et à droite. Enfin, on peut aussi accélérer, ralentir et effectuer des loopings mais ne vous attendez pas à un simulateur, vous risquez d'être fort déçu. Au menu des niveaux : ballons à éclater et adversaire à descendre à la mitrailleuse sont au programme de cette très chouette surprise qui mériterait une plus grande variété dans les missions. Peut-être est-ce prévu pour de futures mises à jour, allez savoir.

Geeks Unleashed Le premier jeu, et déjà une bonne vieille prise de tête.

Geeks Unleashed Si vous souffrez de collectionnite aiguë, vous allez vous régaler.



Aces High over Verlor Island Tape-m'en zinc !



Gesundheit
Le look crayonné, moi, j'adore.



Gesundheit Attention à ne pas vous faire attraper !



CHAPEAU POINTU

Décidément, ce n'est pas encore ce mois-ci que vous allez pouvoir arrêter de réfléchir et j'en veux pour preuve ce très bon Gesundheit ! www.underwaterbase.com au design très soigné. On a l'impression que les développeurs se sont éclatés avec des crayons de couleur et le concept est lui aussi très sympa. En gros, vous devrez éliminer les nombreux monstres présents dans l'univers du jeu à l'aide de vos gambettes et de votre salive. Les ennemis suivent le héros quand ils l'aperçoivent et adorent bouffer ses crachats, à vous ensuite de trouver la solution permettant d'aller les faire marcher sur les pièges disséminés sur la carte. Pas si facile que ça en a l'air car dès qu'ils en auront l'occasion et si aucun obstacle ne s'y oppose, ils se jetteront sur vous pour vous avaler tout cru. Une fois n'est pas coutume, je vais vous parler d'un jeu pas encore sorti. Enfin, presque car s'il n'est pas dispo au téléchargement alors que j'écris ces lignes, il devrait l'être quand vous tiendrez le magazine entre les mains. Ça s'appelle Die Feen www.nekomiminokakera.net/product/df et on a (encore ?) affaire à un jeu de tir sauf qu'au lieu de se traîner un vaisseau spatial tout rouillé, on tripote une jolie petite sorcière voltigeant à l'aide de son balai magique. Ne paniquez pas en voyant le site rédigé en japonais, il y a un joli lien « download » en haut à droite. Je vous fais confiance, vous allez très bien vous en sortir.

EN BEAUTÉ

Je ne sais pas si vous vous rendez compte mais cette rubrique fait désormais quatre pages et je vous ai déjà présenté quatorze jeux. C'est fou comme les choses évoluent à une vitesse phénoménale. Mais parlons plutôt des deux derniers en commençant par Titanion, un shoot conçu par le légendaire Kenta Cho. Si le nom du bonhomme ne vous dit rien, sachez qu'il est grandement responsable de la scène indé actuelle grâce à ses jeux à la jouabilité très soignée. Ne ratez pas ces petits bijoux, ils valent de l'or et vous les trouverez tous ainsi que le petit dernier sur le site officiel www.asahi-net.or.jp/~cs8kcyu/windows/ttn_e.html de ce génie dont l'humilité frise parfois l'indécence. On termine avec des petites tutures dans le très bon Auto Cross Racing www.kjmsoftware.co.uk/acr_demo.zip Le jeu est encore en développement mais le premier circuit donne déjà un bon aperçu de la qualité du projet. Évidemment, comme avec tous les jeux de caisse en vue du dessus, il faut connaître les tracés comme sa poche avant de pouvoir réaliser quelque chose de correct, l'anticipation étant généralement la clé de la réussite. En tout cas, c'est du joli travail et si la version complète est à la hauteur, ça devrait déchirer pas mal.

YAVIN



Die Feen O.K., donc là il faut passer entre tous les tirs ? Ahah, facile...



Die Feen Pervers.



Titanion
Kenta Cho président !



Auto Cross Rally Les passionnés reconnaîtront les modèles sans trop de mal, merci le souci du détail.

Two Worlds

DISPONIBLE EN MAI 2007
SUR PC ET XBOX 360™

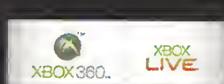


« Oblivion a peut-être trouvé son maître » PC JEUX

" Two Worlds bouillonne de bonnes idées de gameplay, de finesse inattendues " Joypad







WWW.2-WORLDS.COM



Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com




SCONE WEST
San Francisco
All About
Arts
GameDevelopers
Conference
07
YELLOW
333-3333
321

reportage

REPORTAGE

GDC 2007

GDC 2007
Le marathon du bonheur

Onze heures de vol dans une cabine d'Airbus surchauffée, en compagnie d'une bande de djeunz plutôt chahuteurs, qui ne savent pas à quel point ils sont passés tout près d'une mort atroce... Et tout ça pour quoi ? Pour vous rapporter du reportage croustillant en direct de la GDC, la Game Developers Conference, la Mecque des développeurs de jeux vidéo. Alors, ne venez pas dire qu'on ne vous chouchoute pas, hein...

par Faskil

Il est cinglé Styx ! Dans un accès de folie, voilà qu'il décide de m'envoyer seul à San Francisco pour couvrir la GDC. Moi, avec ma légendaire lose™, tout seul dans une ville hostile à l'autre bout du monde ? Bon, heureusement, tout s'est bien passé. En dehors du trajet quelque peu mouvementé et du petit vieux assis à mes côtés qui confondait mon épaule avec un oreiller, rien de grave à signaler. J'ai même eu le temps de voir un peu du pays et d'assister au défilé du nouvel an chinois dans les rues de la ville. La classe. Pour le reste, la partie officielle de mon voyage, j'ai passé cinq jours de folie à cavaler d'une salle de conférence à l'autre, pour écouter des légendes vivantes (Warren Spector, Peter Molyneux ou encore Chris Taylor) exposer leur point de vue sur l'état du jeu vidéo aujourd'hui et nous faire quelques précieuses révélations sur leurs secrets de fabrication. Et croyez-moi, rien que pour ça, ça valait la peine de rentrer chaque soir à l'hôtel sur les genoux. Allez, c'est parti pour un compte-rendu condensé de cette semaine hyperactive.

Les rues de San Francisco

San Francisco, samedi 3 mars 2007. L'avion se pose enfin sur le tarmac californien, kiss landing de fou, le pilote est un dieu. Ou alors, c'est juste l'effet des trois verres de vin blanc que je viens de m'envoyer pour oublier les ronflements imbitables de mon voisin. Accueilli par un pote qui vit





Durant les trois journées d'expo, l'équipe de Crytek assurait non-stop des présentations des différentes fonctionnalités de leur moteur.

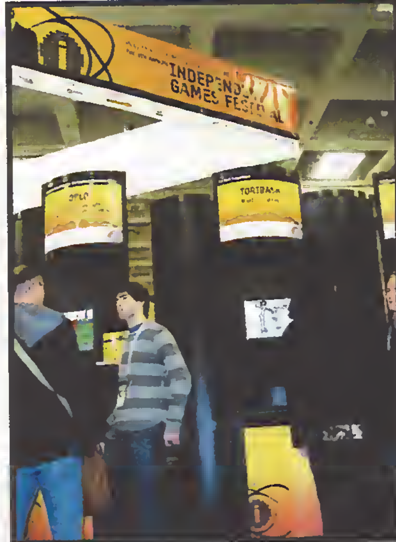
sur place (coucou Matthieu), direction l'hôtel que m'a réservé mon boss. Première agréable surprise : il n'est pas pourri ou situé à cinquante kilomètres de la conférence. Deuxième agréable surprise : la ville est vraiment fantastique. Moi qui avais détesté Los Angeles, je suis immédiatement sous le charme. Bon, O.K., j'avoue que la propension de jolies demoiselles n'est sans doute pas étrangère à cette soudaine affection urbaine, mais qu'importe... Ah, Yavin me signale que c'est San Francisco et qu'il ne s'agissait peut-être pas « tout à fait » de demoiselles. Gloups. Bref. Euh, la GDC donc. Oui, c'est ça, parlons plutôt boulot. Je passe donc ma journée de dimanche studieusement, oscillant entre la préparation de mon planning et le visionnage des improbables émissions de la télé 'ricaine. Gros coup de stress : il y a vraiment trop de trucs intéressants à voir. Pas à la télé 'ricaine hein, je parle des conférences là. Du coup, ce qui devait relever d'une simple formalité organisationnelle se transforme en cauchemar émaillé de choix cornéliens. Si les deux premières journées sont plutôt calmes, le finish du mercredi au vendredi risque d'être clairement plus sportif.

L'anti-E3

Après un réveil difficile (merci le « jetlag » !), je fonce vers le Moscone Center. Comme je ne suis pas très loin, je décide de m'y rendre à pied, le casque vissé sur les oreilles. Tiens, et si je profitais de cette petite marche pour vous faire un rapide historique du bidule ? Alors, d'après la légende, la GDC trouve son origine en 1987, alors qu'elle n'était encore qu'un petit rassemblement d'une vingtaine de développeurs dans le salon de Chris Crawford (un vieux de la vieille sur lequel vous trouverez plus d'info ici : http://www.storytron.com/staff/stf_chris.html). Rapidement, ce modeste meeting annuel est devenu de plus en plus populaire, pour finalement prendre ses quartiers au Moscone en 2005 et dépasser les douze mille visiteurs. Sa principale différence avec l'E3 (Salon nettement plus connu du grand public, mais aujourd'hui défunt) est qu'il s'adresse avant tout aux développeurs. Pas de service marketing pour faire barrage, pas de poudre aux yeux, pas de démonstrations superficielles... ici, on attaque le vif du sujet et l'on discute de développement, de game design et de programmation. Et le niveau des discussions est élevé. Il m'est arrivé à plusieurs reprises au cours de certaines conférences très pointues de sourire bêtement en hochant de la tête, faisant mine par exemple d'avoir parfaitement compris cette plaisanterie « sur un développeur SQL qui repeint son plafond ». En même temps, avec les vannes insondables de Yavin, j'avais de l'entraînement. Mais bref, tout ça pour vous dire que la GDC, c'est du « high level » et que, forcément, en fin de compte, au bout des quelque trois cents conférences, on y apprend des millions de trucs super intéressants. Et on peut plus facilement serrer la pogne des développeurs et tailler le bout de gras avec eux au détour d'un couloir. Souvent près du bar, d'ailleurs.



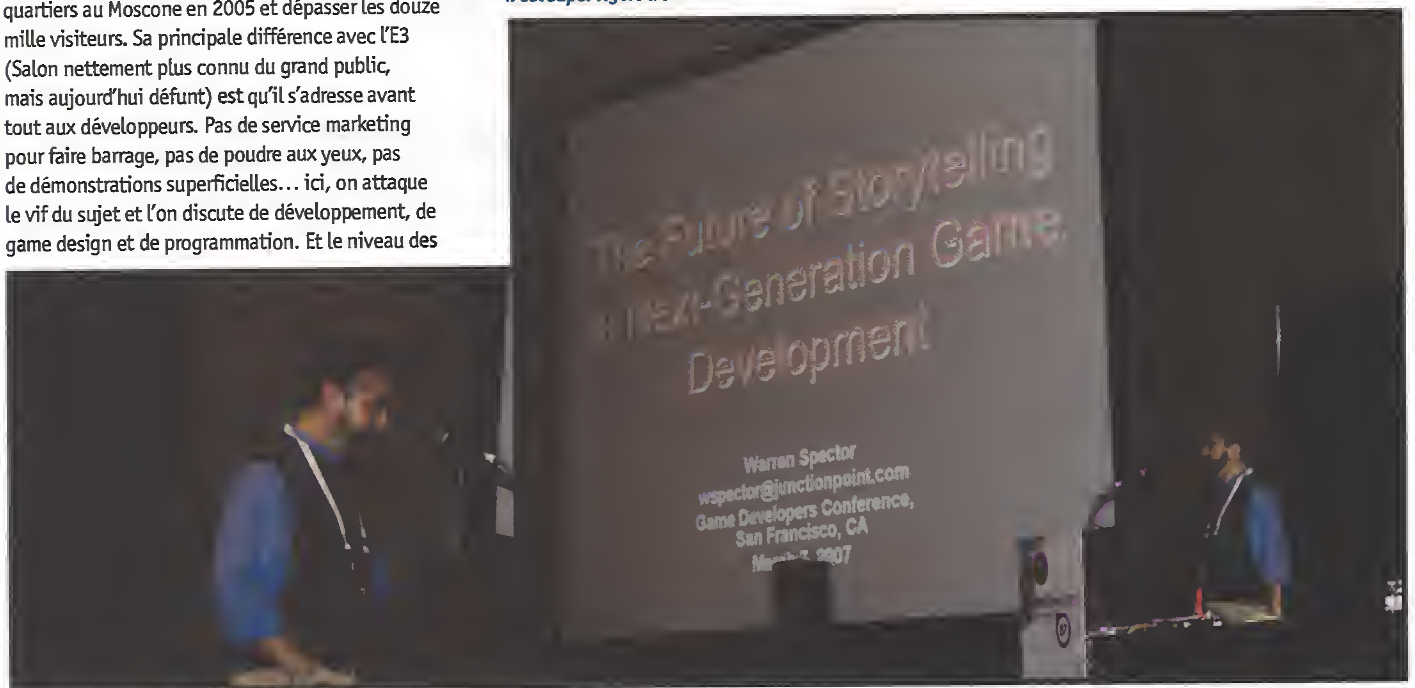
Beaucoup de monde et beaucoup de bonnes idées sur le stand de l'Independant Games Festival. Une affluence amplement méritée.



Jouer sérieusement

Comme je l'écrivais tout à l'heure, les deux premières journées s'annoncent plutôt calmes. Si je délaisse bien volontiers (et avec une moue de dédain) les GDC Mobile Sessions, orientées vers le jeu sur téléphone mobile, je passe quand même jeter une oreille attentive à quelques conférences se déroulant dans le cadre du « Serious Games Summit ». Je sais, « serious » et « games »

Warren Spector, en pleine réflexion sur l'art de raconter des histoires dans les jeux. Même s'il divague parfois, il est super rigolo à écouter.



ZOOM SUR... Tokio Hotel

2939097 · 2939106 · 2939052 · 2939041 · 2939031

Logo ou sonnerie, envoie la ref par sms au 82020

Ich bin nicht ich . . 2910019
Durch den monsun . . 2914543
Lass uns hier raus . 2915064
Durch den monsum . . 2920671
Unendlichkeit . . . 2925274

MYKONOS STADIUM 2007

2918899 · 2970225 · 2970314 · 2918901 · 2918900 · 2919531

+ de parodies ? Envoie MYKONOS au 82020*

APPEL VISIO AU 08 99 700 379 et découvre l'univers délire MYKONOS : logos, vidéos, calendrier...

comment télécharger ??

Par SMS pour les LOGOS et SONNERIES : **82020** *
Envoie ta réf. ou ton titre par SMS au 82020
Par SMS au 82020 : 1,5 €/ envoi + prix d'un SMS - 2 SMS par téléchargement

Par SMS pour les VIDEOS et JEUX : **83040** *
Envoie ta réf. ou ton titre par SMS au 83040
Par SMS au 83040: 1,5 €/ envoi + prix d'un SMS - 2 SMS par téléchargement

Sur le NET LOGOSONNERIE.COM — Par TEL **08 99 70 97 97**

vodafone live!
• RUBRIQUE BLOGS, FORUMS > TCHATCHEBLOG
• RUBRIQUE CHAT, RENCONTRES > 123 TCHATCHE
• RUBRIQUE CHAT, RENCONTRES > MEEXUP

MOOE
• RUBRIQUE CHAT, BLOG > TCHATCHE
• RUBRIQUE SONNERIES > 123 MELODIES
• RUBRIQUE MUSIQUE/RADIOS > HITMOBILE

GALLERY
ACCÈDE À TOUS NOS SERVICES GALLERY
• Envoie 123 au 30130*
(VALABLE POUR TOUS LES OPÉRATEURS) * SMS NON SURTAXÉS

ACTU MUZIK DU MOIS

PAOLO NUTINI 2964908
LAST REQUEST . . 2975564
JENNY DON'T BE HASTY . . 2942270

SUPERBUS 2937338
BUTTERFLY 2943504
POP N' GUM 2910490
RADIO SONG 2910490
LITTLE HILY 2913367

CASCADA 2939486
EVERYTIME WE TOUCH 2983863

NADIYA 2914998
AMIES ENNEMIES 2985520

M. POKORA 2975646
MAL DE GUERRE 2911047

1. Mauvaise foi nocturne Fatal Bazooka, Vitoo . 2999516
2. A Fleur De Toi Vitaa 2921847
3. Ta meuf Fat Larage 2950887
4. Fais la poule Sebasto 2921765
5. Ultrasonnerie (interdite au + de 25 ans) . . 29874017
6. Marly-gomont Kamini 2979422
7. Victoire Shy'm 2966576
8. Elles demandent Medhy Custos 2932278
9. Smack that Akon Feat Eminem 2995324
10. Fous ta cagoule Fatal Bazooka 2942565

+ DE SONS ? envoie TUBE au 82020*

[PLAYLIST DE LA SEMAINE]

Cœur sacré THIERRY AMIEL 2964963
Elles demandent MEDHY CUSTOS . . . 2932278
Everytime we touch CASCADA 2983863
Feel it NATURALLY7 2955124
I whish I was... SANDI THOM 2922319
Pas le temps (B.O Prison Break) . . . 2925775
Victoire SHY'M 2966576

+ DE SONS ? envoie TUBE au 82020*

[LES NEWS]

All good things NELLY FURTADO 2957768
Aux arbres citoyens YANNICK NOAH 2921763
Club Sound DAVID KANE 2970546
I don't need a man THE PUSSYCAT DOLLS . . . 2903188
Ma France à moi DIAM'S 2969722
Par amour DIAM'S 2915062
Rejection MARTIN SOLVEIG 2953899
That's That S*** SNOOP DOGG 2996943

[BEST OF RAP & RNB]

Amies ennemies NÂDIYA 2985520
I wanna love you AKON - SNOOP DOGG . . 2950453
Irreplaceable BEYONCÉ 2920941
Mal de guerre M.POKORA 2911047
Pitbull BOOBA 2946922
Promiscuous NELLY FURTADO... 2983256
Quoi qu'il arrive SNIPER 2995370
Ta meuf FAF LARAGE 2950887

[COMEDIES MUSICALES]

Le roi soleil - Tant qu'on rêve encore . . 2979652
Le roi soleil - Un geste de vous 2975853
Le soldat rose M 2981451
Les dix commandements 2982977

[CINEMA & TV]

24h chrono 2983425
Apocalypse now 2982140
Charmed : Name of the game . . 2961561
Hors de prix 2982457
James Bond 007 2968807
Les frères Scott 2995730
Mission impossible 2954257
NCIS 2974082
Pub TV Adidas 2993792
Taxi 3 2974320
The Simpsons 2968815

[POP • ROCK • TECHNO]

Briser mes chaines SOFIANE 2914103
Cette musique là GILBERT MONTAGNÉ . . . 2985796
Donne-moi une vie YANNICK NOAH . 2921764
Durch den monsun TOKIO HOTEL . . . 2936571
Fergalicious FERGIE 2998470
Fils de Cham TÉTÉ 29266004
Gardien de nuit FRANCIS CABREL0 . 2981380
Hurt CHRISTINA AGUILERA 2974985
La femme chocolat OLIVIA RUIZ 2946838
Last request PAOLO NUTINI 2934879
Le saut de l'ange CALOGERO 2975188
Love is all FLORABELLE ET SES AMIS . . 2924178
Love to love you baby DAVID VENDETTA . . 2985332
My love JUSTIN TIMBERLAKE - T.I. . . 2913062
Oublie moi RIKÈ 2962284
Proper Education ERIC PRYDZ VS PINK FLOYD . . . 2985794
Rock this party BOB SINCLAR - BIG ALI . . 2965059
Smile LILY ALLEN 2968488
Snow (Hey oh) RED HOT CHILI PEPPERS . . 2979107
Starlight MUSE 2924812
U ur hand PINK 2978097
Wind it up GWEN STEFANI 2959482
Window In the skies U2 29986153

SONNERIES JEUX VIDEOS
pour télécharger, Envoie la ref au 82020

Dragon Ball z	2902663	Shinobi - boss	2907575
Double dragon - title	2907611	Sonic - Green Hill	2907620
Final fantasy	2983263	Sonic - robotnik	2907621
Final fantasy 7 theme	2958966	Streetfighter - theme of Ryu	2907624
Grandia	2955724	Super mario	2906717
Mario kart 64	2983265	Super mario - castle	2906718
Metal gear solid	2907615	Super Mario - pipeworld	2906719
Mortal kombat	2946071	Super Mario - sunshine battle	2907623
Out run - last wave	2907617	Super Mario - underwater	2906720
Pokémon	2906789	Super Mario 3 - overworld	2906716
Pro evolution soccer 5	2954991	Tétris	2906721
Resident evil 1 - Code Veronica	2907574	Tortues ninja - stage 3	2906722
Resident evil 2	2907618	Zelda - labrynth	2906725
Robocop	2906669	Zelda 2 - temple	2906724

+ DE 65 000 LOGOS À COMMANDER PAR TEL AU 08 99 70 97 97 OU PAR SMS AU 82020

VERSION ANIMÉE 2925509 · VERSION FIXE 2925512 · Dechiré 2996750 · 2910314 · 2915676 · 2922031 · 2946868 · 2925547 · 2972032 · 2942457 SUSPECT H5N1

ENVOIE : DEMON ou TRASH au 82020

2988159 · 2915257 · 2914597 · 2910020 · 2926074 · Danger! BLONDE ZONE · 2902622 · TOXIC YOUTH · 2970943 · 2966615

ENVOIE : PSG ou FUN au 82020

2917441 · 2909525 · 2906987 · 2940060 · 2909509 · 2968979 · SPOIL ME!

ENVOIE : FLUO au 82020

Indochine · brillant !! 2953753 · 2980169 · 2956521 TU DISAIS ? · 2956438 · 2910555

ENVOIE : DRAGON au 82020

GHOST RIDER 2986310 · 2990001 · 2912298

ENVOIE : TUNING au 82020

2933233 · 2999905 · 2916980 · 2971125 · 2938963 Snoop Dogg R&G

ENVOIE : TRASH au 82020

Demon · 2967285 · 2957491 · 2913443 · 2935398 · 2905634 · 2957620

ENVOIE : MANGA au 82020

POUR TOUS LES LOGOS MANGA GIRLS ENVOIE PAR SMS LA REF AU 82428 OU APPELLE LE 08 99 70 97 97

WANNA PLAY ? 2995435 · 2995129 · 2923213 · 2961534 · 2954446 · 2999977 · 2936135 · 2934439 · 2933340

ENVOIE : MANGA ou PINUP ou SEXY au 82428

2998364 · 2951073 · 2937635 · 2901958 · 2934481 · 2988054 · 2953503 · 2983225 · 2983284

ENVOIE : METISSE ou BOMB ou FILLE au 82428

ACTU LOGO DU MOIS

1. 2924971 · 2953908
2. 2994753
3. Marilyn Manson 2918012
4. fluorescent !! 2913413 · 2967050
5. 2900966 · 2968025
6. 2943232
7. 2914594

LA SUITE DU HIT LOGOS ? Envoie par sms : HIT au 82020

videos envoie la ref par sms au 83040

VIDEOS XTREM

x-trem tuning 29717808	video délire !! 29572815	Clip C. Aguilera 29223902	snowboard 29111651
Marilyn Manson 29103484	dessin animé !! 29122153	skate extrêm 29147901	vidéo porcs 29171987

+ de videos envoie clip par sms au 83040

Jeux pour mobiles
Envoie par sms la ref au 83040

NEW !! GHOST RIDER J2959935	CALL DUTY 3 J2961086	BIG SENSATIONS !! FURIOUS TOKYO J2944561	SPIDER-MAN WEBSLINGER J2912809
FREESTYLE MOTO J2950076	ADOPTE-MOI ! J2923694	TOP JEU FOOT J2959935	Triangle Amoureux J2992081
COMBAT A MORT ! J2957312	TRUE CRIME NEW YORK CITY J2910834	BILLIARD KING ! URBAN J2955001	BEST OF MONOPOLY TYCOON J2961235

POUR PLUS DE CHOIX ENVOIE JEU AU 83040 ou choisis ton jeu par thème : ACTION, ARCADE, AVENTURE, BILLIARD, FOOT ou UNO par sms au 83040

Ca glisse sur ton MOBILE
Pour les logos envoie la ref par sms au 82020

MOUNTAIN FRIENDS 2924354 · SURFERS AREA 2952095 · 2986261 · fixe 2941696 · animé 2913443

LES LOGOS NEON, envoie la ref au 82020

LES LOGO MORPHING
ENVOIE LA REF PAR SMS AU 82020

Ton logo se transforme ....en une autre image !

Ex. : le CHIEN devient LION !! 2969681

Le SQUELETTE en BOLET D'HONNEUR... 2964534
Le LION en TIGRE... 2938470
L'ANGE en DIABLESSE... 2929878

+ de choix ? Envoie MORPHO au 81000



Le XNA Game Studio Express Challenge : quatre équipes et quatre jours pour pondre quatre jeux originaux. Pas grand-chose à voir malheureusement, à part des gars qui tapotent du code toute la journée.



Chris Taylor, venu expliquer son choix d'interface pour SupCom finira par nous faire un exposé passionnant sur les galères du développement de jeux vidéo.



Peter Molyneux, plutôt sage cette année : « À chaque fois, on vous fait des promesses qu'on ne tient pas, c'est fini tout ça. » C'est ça, c'est ça.



dans une même expression, il y a de quoi se demander si ce n'est pas une boutade. Que nenni ! Bien au contraire : le « serious gaming » semble d'ailleurs intéresser de plus en plus les développeurs « classiques ». Mais c'est quoi donc ? Simple : vous voyez Brain Training sur DS ? Eh bien, en gros, c'est ça. Des jeux « sérieux » dans lesquels on apprend des trucs utiles tout en s'amusant. Comme l'explique Ichiro Otobe de Square Enix lors de la première conférence de la journée, on constate que les « serious games » trustent de plus en plus les classements des meilleures ventes au Japon, il y a donc un réel marché pour ce genre de titres. Normal donc que des développeurs plus « mainstream » s'y engouffrent corps et âme. Le pari de Square ? Montrer qu'on peut en faire un business profitable. La difficulté tient au fait que le marché des « jeux sérieux » n'est pas le même que celui des jeux classiques, mais Otobe est persuadé que les deux genres peuvent cohabiter, voire fusionner, pour faire enfin du jeu vidéo un véritable média de masse. Pour y parvenir, Square s'est associé avec l'éditeur Gakken (également nippon) pour fonder un nouveau studio dédié à cette nouvelle cause « sérieuse » : SGLabs. Leur premier projet, dont on a pu voir une courte démo, est une sorte de soft permettant de concevoir un jeu vidéo sur DS, baptisé Project GB.

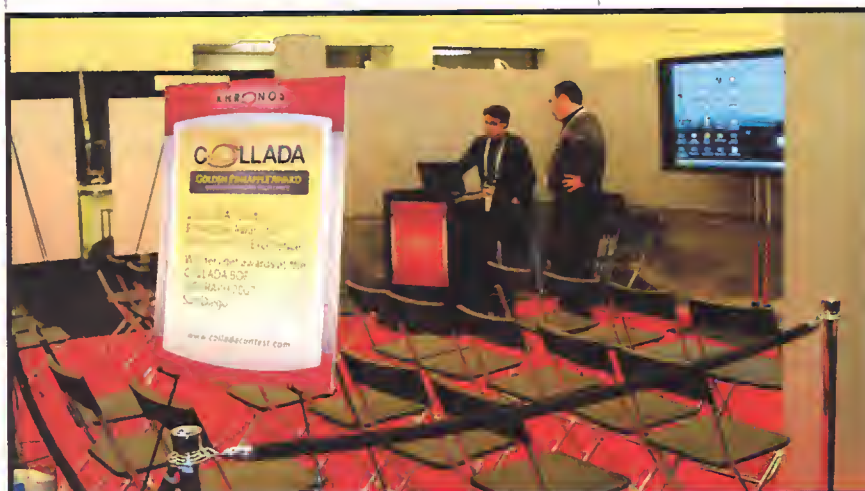
Le jeu vidéo comme nouvelle forme d'apprentissage ? Ou l'éducation comme essence du jeu de demain ? Une tendance à suivre, en tout cas. Et on le fera !

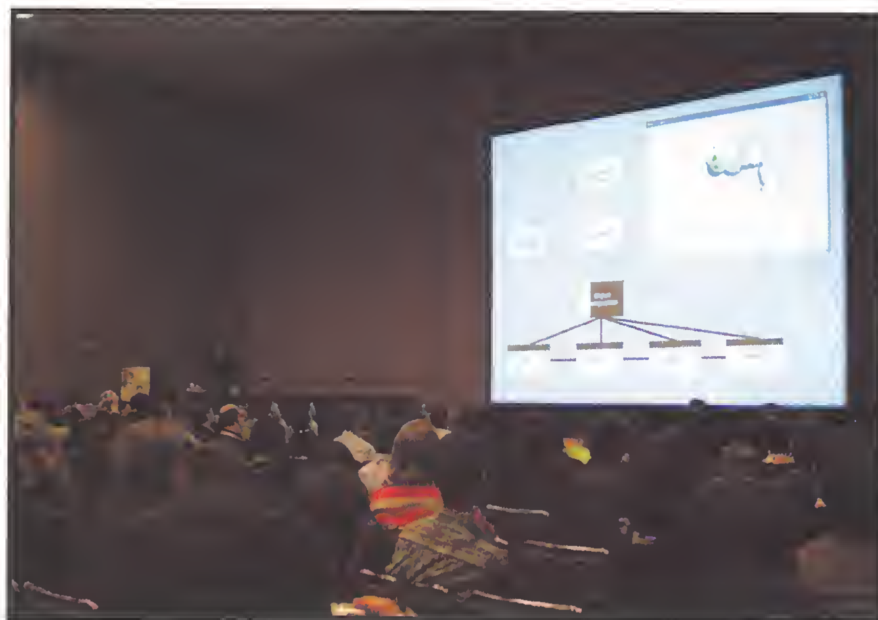
Independance Day



En parallèle, de l'autre côté du Moscone Center, se déroule l'Independent Games Summit. Et vous le savez, le jeu indé, chez Joystick, c'est aussi notre passion. Du coup, je ne peux pas manquer d'aller y jeter un œil aussi. C'est Jeff Minter, le papy baba cool du jeu vidéo qui se charge de la keynote, revenant avec humour sur ses créations passées, telles que l'inénarrable Attack of the Mutant Camels. Minter en profite aussi pour égratigner quelques compagnies pour lesquelles il a

Que voulez-vous, on n'a pas toujours l'affluence qu'on mérite.





Comme vous pouvez le voir, certaines présentations sont parfois particulièrement austères. Elles n'en demeurent pas moins passionnantes (ici, l'équipe de Spore nous explique le processus de conception de leur interface).

bossé par le passé, ce qui, bien entendu, fait marrer tout le monde. Il présente également quelques minutes de gameplay de son nouveau bébé, Space Giraffe (dont on vous reparlera tout bientôt) tout en expliquant que, selon lui, les jeux d'aujourd'hui se prennent beaucoup trop au sérieux. Une tendance contre laquelle semblent aller les jeux indés, puisqu'on y retrouve comme un vent de nostalgie, de retour aux valeurs initiales du jeu vidéo : le fun pur et l'abstraction, en opposition au sérieux et au réalisme exacerbé de la plupart des gros titres d'aujourd'hui. Minter terminera d'ailleurs sa présentation sur une petite pique à l'encontre de cette industrie qu'il décrie, sous-entendant que le deuxième mot d'Electronic Arts est clairement usurpé. Quand je vous disais qu'on était loin de la langue de bois qu'on rencontre actuellement dans le milieu, vous voyez que je ne mentais pas !

Conférences élites

Première réflexion à l'issue de ces deux premières journées : la GDC, je confirme, c'est bien du « high level », pour utiliser une expression que les joueurs de WoW comprendront. On n'est clairement pas là pour vendre de la soupe marketing aseptisée. Les idées fusent, les débats se livrent à bâtons rompus, parfois le ton monte, mais au final tout le monde est là pour remplir un même objectif : rendre le jeu vidéo meilleur. Je profite d'une courte pause entre deux conférences pour jeter un œil sur les ateliers et je regrette encore plus amèrement de ne pas pouvoir jouir du don d'ubiquité. Note pour monsieur Future : l'année prochaine, il faudra qu'on y revienne en masse. Tout seul, je ne peux clairement pas tout voir. Et c'est extrêmement frustrant. Néanmoins, je profite du moindre instant pour parfaire ma culture







Les babes, c'était mieux avant.

vidéoludique, serrer la pogne de quelques développeurs chevronnés, voire de figures légendaires du milieu, et échanger avec eux des considérations sur l'avenir de notre passion à tous. Un billet pour San Francisco : six cents dollars. Sept nuits d'hôtel dans un trois étoiles : six cent cinquante dollars. Vingt minutes de bavardage avec des mecs qui partagent le même amour du jeu : priceless. Et dire que là, je sors à peine de l'apéritif. C'est ce mercredi 7 mars que les choses sérieuses commencent : les conférences sur les différents métiers du jeu vont débuter, l'expo va ouvrir ses portes et puis aussi, les premières soirées. Quelque chose me dit que les nuits ne vont pas tarder à raccourcir drastiquement…





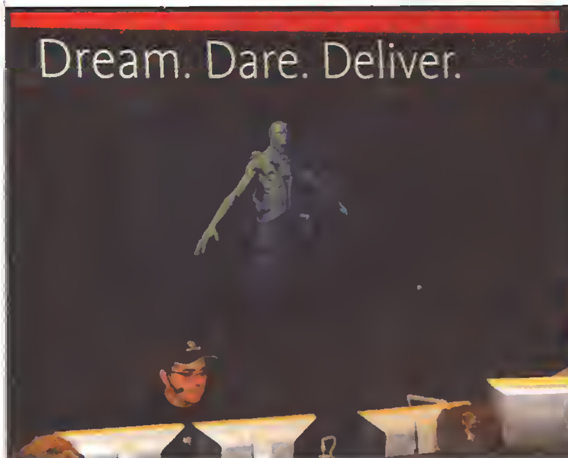
Le marathon

Si l'essence de la GDC est avant tout d'offrir aux développeurs l'occasion de partager leurs idées et leur vision du métier, cela n'empêche pas les éditeurs de profiter de l'événement pour balancer leurs habituelles salves d'annonces sur de nouveaux titres ou de nouvelles machines. Pour simplifier votre lecture, on a décidé de vous parler de tout ça dans les News, et de maintenir ce reportage axé sur le cœur du Salon : les conférences et l'expo. Tiens, d'ailleurs, parlons-en de l'expo : une fois encore, on est loin de la grandeur décadente du hall de l'E3. Pas de gros stands qui rivalisent en décibels, pas d'écrans géants qui diffusent des cinématiques en boucle, rien de tout ça… Le hall d'exposition de la GDC est plus modeste, plus discret, moins tape-à-l'œil. Mais ce n'est pas pour ça qu'on n'y voit rien d'intéressant. Prenez Crytek par exemple : venus en masse de leur Allemagne natale, les développeurs de Crysis ont passé trois journées entières à démontrer la surpuissance de leur Cry Engine. J'y suis passé à deux reprises et j'avoue qu'à chaque fois, ma mâchoire est entrée violemment en contact avec le sol. Même Mark Rein, exubérant comme à son habitude, n'a pas réussi à me faire préférer son Unreal Engine 3, pourtant bien sexy aussi. Et je ne vous parle même pas des Polonais de Techland qui défendaient leur propre moteur, le Chrome Engine. Alors, eux, ils sont vraiment très gentils. Mais bon…

Voilà quoi. On y reviendra dans un prochain Joystick, puisqu'on vous prépare pour tout bientôt un gros comparatif des principaux moteurs de jeu. Pour le reste, l'essentiel du Salon était dédié à des solutions middleware pour à peu près tout et n'importe quoi (moteurs physiques, I.A., motion capture, périphériques exotiques ou pas, etc.). Quelques coups de cœur pour des gadgets moins idiots que les autres, rendez-vous dans les News pour en savoir plus.

Brain-training

Mon sentiment à l'issue de cette première expérience ? Bah, ravi ! La GDC fourmille de gens intéressants, de développeurs un peu fous, indépendants ou pas, d'inventeurs, d'artistes, bref de tous ceux qui font le jeu vidéo aujourd'hui mais qui évoluent habituellement dans l'ombre, masqués par le service marketing des éditeurs. Et tout cela dans une atmosphère bon enfant et détendue. Quand ils ne sont pas en train de discourir sur la meilleure manière de programmer une I.A. révolutionnaire ou d'inventer de nouvelles formes de gameplay, nos amis développeurs en profitent pour se détendre autour d'une table de poker pour une bonne œuvre ou en assistant à l'incontournable Programmer's Challenge. Bref, je ne vais pas retourner le couteau dans la plaie, comme je l'ai dit plus haut : il y a trop de choses à voir pour une seule personne. J'ai donc fait mes choix de conférences en fonction des sujets de dossiers que j'avais envie de vous proposer pour les mois à venir : la gestion dynamique de la difficulté dans les jeux, le « storytelling » dans les jeux next gen, la notion d'avatar et ses implications sur le gameplay, les interfaces de jeu… Et là, j'ai de quoi faire pendant les douze années à venir, sans problème. Rendez-vous donc dès le mois prochain pour une première salve !





Ankama Ne pas perdre le Nord

Rares sont les studios français à se risquer sur le marché du MMO RPG… Nevrax s'étant brûlé les ailes, ne reste en course qu'Ankama dans l'Hexagone. Discrets, ces nordistes sont pourtant à l'origine de l'un des plus beaux succès populaires de ces dernières années. Visite chez le porte-étendard de l'indépendance à la française.

par Styx

C'est peut-être difficile à admettre pour certains, mais tous les joueurs de MMO français ne sont pas uniquement scotchés sur WoW… Il y a même un jeu français qui arrive à le talonner en termes de popularité : Dofus. Un petit alien que ce titre, mélangeant combats au tour par tour, univers persistant et graphismes en 2D style manga. Pour ceux d'entre vous qui connaissent, imaginez un Final Fantasy Tactics version online, en un peu plus complexe. L'air de rien, Dofus revendique plus de 200 000 abonnés payants et bien plus de joueurs occasionnels, sans oublier une très vivace communauté… Un beau succès public pour Ankama Games, l'un des derniers bastions du jeu indépendant français. Il faut aller chercher entre Roubaix et Tourcoing pour dénicher les locaux du studio, pas exactement dans l'endroit le plus glamour du Nord. On pensait s'être trompé, pourtant la plaque sur la porte de la gigantesque usine de style 1920 ne ment pas : ce colossal bâtiment est bien notre destination. On est accueilli par Anthony, Camille et Emmanuel, les trois fondateurs et dirigeants de la société, qui nous font faire le tour du propriétaire. Sous sa façade austère, limite peu engageante, l'ancienne usine abrite en fait un espace remarquablement bien aménagé. Murs clairs, éclairage délicat, cloisons abattues, espaces de travail aérés : l'enceinte de la vénérable fabrique textile connaît une nouvelle vie industrieuse très loin des clichés de Zola. Les bureaux sont larges, les programmeurs ne sont pas entassés les uns sur les autres, c'est propre et bien rangé : ça fait pro mais décontracté. Pour l'instant, moins de la moitié de l'immense local est occupé mais, à long terme, l'ensemble de la surface sera utilisé. Showroom, agrandissement de l'espace de travail, salle de home cinéma, espace de jeux vidéo… Les projets fourmillent et les mètres carrés abondent, pourquoi se priver ? Grands locaux, décontraction de nos hôtes, accueil chaleureux, libre accès à tout : y a pas à dire, Ankama sait recevoir comme il se doit, malgré un léger dédain des médias les concernant. Mais qui aurait parié sur le succès d'un jeu en Flash (à noter qu'ils sont depuis devenus des ambassadeurs pour Macromedia) il y a quelques années ? Personne évidemment, les associés ne comptant que sur leur volonté et un emprunt à la banque (plus un business angel vite remboursé et

La partie principale de l'open space, partagée par les graphistes et les codeurs.

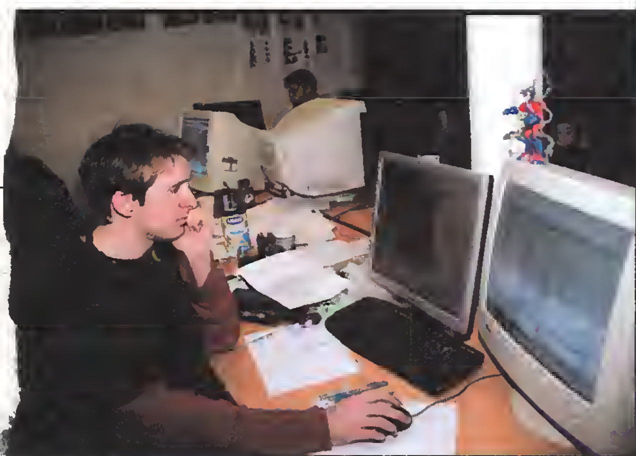


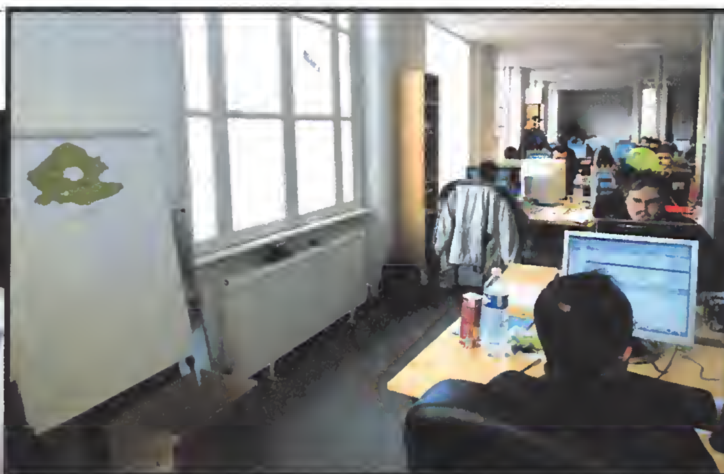
Y a pas que les jeux PC dans la vie : on joue à tout chez Ankama, même à Godzilla.



Le coin B.D., partagé par les auteurs et scénaristes. Des gens si calmes qu'ils ont mérité leur propre bureau…







À gauche, le level design de l'une des îles composant l'archipel principal.

L'un des artistes d'Ankama, qui s'occupe en plus du site **www.maliki.com**. Ça, c'est fait…

débarqué) pour démarrer leur société. Le nom de la boîte vient des prénoms de ses fondateurs, trois petits gars acharnés qui ont eu l'idée, un jour, de créer un jeu vidéo. Pas pour se faire du fric mais pour que les gens s'amusent avec, qu'ils passent du bon temps en groupe. Il serait injuste de dire que Dofus est le fruit de l'ennui, toujours est-il que nos lascars, à l'époque employés par un prestataire de sites Web, s'ankylosaient ferme dans leur bureau… Forcément, quand on est gamer, on a toujours envie d'atteindre le Graal et créer son propre jeu, par chance l'imagination travaille sec lorsque l'on a l'esprit libre et que l'on s'ennuie à son taf. Une lettre de démission et un cassage de tirelire plus tard, Ankama naît, en 2001, dans un appartement de 20 m² à Roubaix. Et pendant trois ans, ça travaille, dur et fort. Avec comme inspiration FF Tactics de Squaresoft, des comics, du manga, la volonté de faire simple et accrocheur. Dofus débarque, avec son background et son look unique, en septembre 2004. C'est pas le raz-de-marée de connexions les premiers mois, mais on persévère en distribuant patchs sur patchs et densifiant de plus en plus le contenu. Le bouche à oreilles commence à fonctionner : Dofus rameute de plus en plus d'utilisateurs, dont 20 % de filles, ce qui n'est pas pour

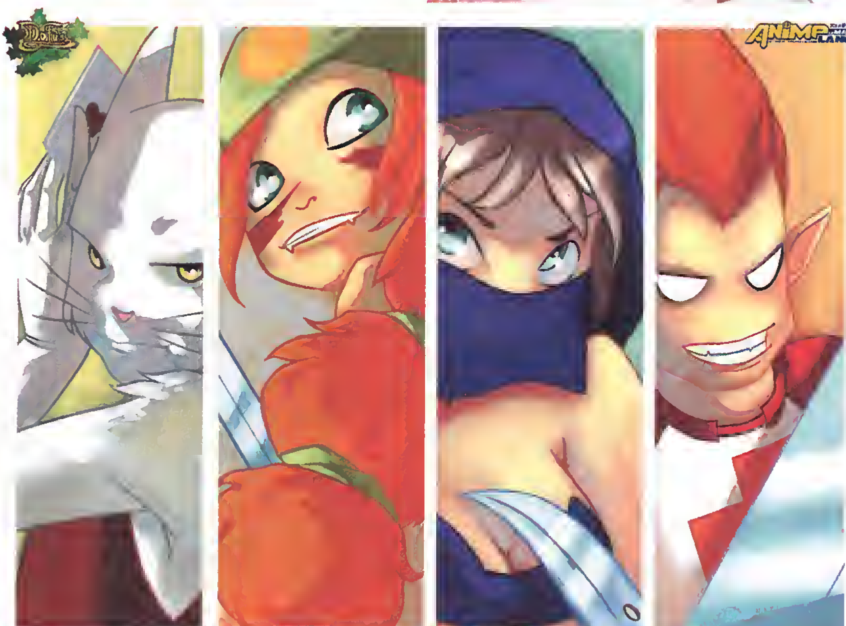


Tot, directeur Artistique d'Ankama, s'occupe également de game design.



Ankama Games





rien dans le succès du jeu. Anthony (Tot) se marre, ravi qu'il est de voir que Dofus lie ses joueurs, parfois même pour la vie... Responsable artistique, il est également scénariste des mangas et se souvient, lors d'une dédicace à Toulouse, de son premier bébé Dofus, où la jeune maman était venu le remercier: c'est ingame qu'elle avait rencontré le papa.

Chez Ankama, on aime son client payant, on tente de lui faire plaisir le plus possible: le don d'un animal familier aux joueurs abonnés a commencé à faire décoller le jeu mais c'est en 2006 que Dofus explose, devenant l'un des jeux online les plus populaires de France. Jouable sur n'importe quelle machine pouvant se connecter à Internet, sa programmation en Flash lui fait contourner les firewalls tandis que sa légèreté lui permet de tourner en tâche de fond de manière discrète... Et en tour par tour, pas besoin d'être rivé sur son clavier pour défoncer la tête de son adversaire. Surtout, c'est gratuit, sauf si l'on désire s'abonner afin d'accéder à du contenu supplémentaire, pour une somme bien moindre que la norme. Bref c'est le carton, des cours de récrés aux guildes de vétérans, tout le monde trouve son compte, surtout les nordistes. L'argent commence à rentrer, prestement réinvesti en CDI pour consolider l'équipe. Aujourd'hui, une centaine de personnes bossent pour l'usine... Famille, amis, artistes locaux, le recrutement est non-conventionnel, le développement orienté vers le pragmatique matériel (les nouveaux locaux) et le réalisme logiciel (optimisation de la gestion des serveurs).

La trentaine de graphistes démontre que l'esthétique n'est pas le résultat du surf de la mode manga mais véritablement une création, vivace et unique. Pas de tête de pont à Paris ou d'agence de Relations Presse, tout se fait sur place, en direct et entre quatre yeux. Réagir vite, c'est ce qui fait la force d'Ankama: la moindre faille de code est réparée dès sa découverte.





L'entreprise fait la chasse aux tricheurs, encore plus qu'aux farmers, veillant à ce que le gameplay de son jeu reste intact et appréciable par tous, une vraie gageure pour un jeu profondément PvP. Car sous ses dehors « kikoolol », Dofus a de quoi occuper les gros gamers avec une profondeur de jeu incroyable et des milliers d'objets à collectionner, ses classes de personnages complexes et ses artisanats sophistiqués.

Tot avoue son admiration pour Diablo II, surtout en mode hardcore (complexé grokiki le jeune homme ?): un système identique (lorsque votre perso meurt, c'est pour toujours!) sera d'ailleurs inclus dans Wakfu, troisième jeu du studio et plus gros projet à ce jour.

Le succès a dépassé le cadre du jeu vidéo avec des mangas se vendant à plus de 50 000 exemplaires le tome, et on en est déjà au cinquième.

Là aussi, tout est fait maison: plutôt que de courir les éditeurs, Ankama a pris le taureau par les cornes et crée sa propre branche d'édition, au départ, pour publier les artworks de Dofus. Avec, en bonus, la signature de jeunes auteurs français, dont quelques anciens camarades d'études de Tot: « Ces gars-là ont autant de talent que les mecs célèbres et j'en voyais certains qui lâchaient tout pour aller bosser au MacDo, qui bouffaient des pâtes... C'est ma contribution à l'Art! », confie Tot. Depuis quelques semaines, c'est encore plus studieux, alors qu'une chaîne de télé a manifesté son envie de réaliser une série animée. Un projet de plus, un challenge supplémentaire pour ces boulimiques du succès qui gardent les pieds sur terre, tout de même un peu effrayés par la rapidité avec laquelle s'enchaînent les gros contrats ces derniers temps. Pourtant, pas de grosse voiture sur le parking ni de luxe tapageur, tout est réinvesti pour la boîte, à commencer par l'usine... Tout au plus s'autorise-t-on quelques achats de DVD et une maison pas très loin du lieu de travail, pour pouvoir roupiller davantage le matin. Pourtant, les rumeurs de rachat par l'un des acteurs majeurs du MMORPG sont vraies, tout comme le refus des trois potes de vendre leur bébé: pas question de partir déjà à la retraite, il y a encore tant de choses à accomplir! Le nouveau défi s'appelle Wakfu, dont Cyd vous dévoile le contenu dans les pages qui suivent. La journée passe en accéléré, la causerie d'après-repas dure plusieurs heures, c'est déjà le moment de revenir sur Paris ce qui tombe bien car cet article touche à sa fin. Mais on reparlera d'Ankama très bientôt, notamment de la bêta de Wakfu qui devrait démarrer cet été.











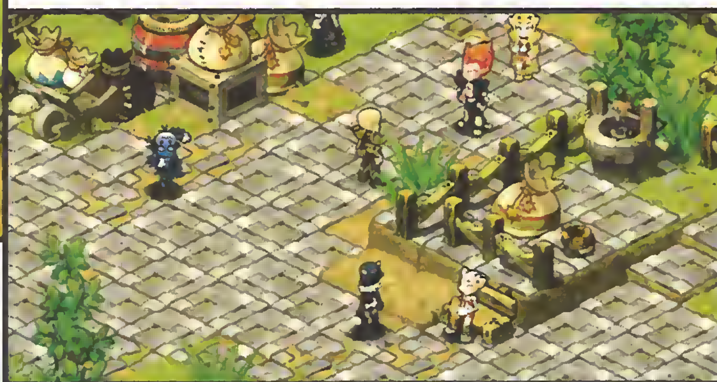
Wakfu Enfin un MMO audacieux

Il n'y a pas besoin de venir de Californie ou de Corée pour créer un MMO qui poutre. Il suffit d'avoir plein d'idées et du talent. Après, on peut le développer de n'importe où, même de Roubaix. Le succès n'a pas de frontières, Ankama en est la preuve avec Dofus. Alors comment résister à une visite guidée de leur prochain projet nommé Wakfu ?

par Cyd



Le moteur développé pour Wakfu permet au joueur de se déplacer dans l'environnement sans charger chaque écran comme c'est le cas dans Dofus.



Outre l'abonnement et les comptes gratuits, un système d'achat d'objets devrait être présent. Il ne s'agira que d'items funs servant à personnaliser son avatar.

Avec la sortie de Dofus en 2004, Ankama a réussi un véritable tour de force en imposant leur bébé parmi les plus gros MMO du marché. Basé sur un univers fantasy original au design haut en couleur et très accrocheur, Dofus a attiré un nombre croissant de visiteurs qui finissent par élire domicile sur www.dofus.com. Côté combats, la tendance est au « Tactical RPG », c'est-à-dire du tour par tour à la Final Fantasy Tactics. Le tout réalisé en flash. Vous pouvez donc télécharger le client du boulot et jouer en fond de tâche sans soucis. Cela vous changera des minijeux moisis de MSN. Ici, le but instauré par le scénario est de récupérer six œufs de dragons nommés Dofus. Pour partir à l'aventure, un choix de douze classes de personnages est proposé. Au fil de sa progression, votre avatar acquiert de nouveaux pouvoirs et objets de toute sorte, un système classique au genre. Malgré un gameplay intéressant, Dofus mérite encore d'être amélioré. Et au vu de toutes les nouvelles idées prévues pour cet univers, Ankama a carrément décidé de passer à un autre projet: Wakfu. Ce MMO reprend les bases de Dofus avec ses classes de personnages et ses combats au tour par tour, le tout dans des versions largement améliorées et dans un monde beaucoup plus riche et abouti.

Îles paradisiaques, ou pas

Dans Wakfu, le monde a été submergé par les eaux suite à une bataille cosmique entre les dieux. Enfin, c'est ce que racontent les légendes, les scénaristes peuvent écrire ce qu'ils veulent, personne n'était là pour vérifier. Quoi qu'il en soit, il ne reste que des îles pour se balader. Après, les visites touristiques dépendront de votre budget, c'est comme aller aux Bahamas mais en nettement moins cher. Une île principale permet d'accueillir les nouveaux joueurs. Ceux ayant un compte gratuit ne peuvent pas bouger de cet endroit et doivent s'amuser avec les restrictions de contenu lié à leur statut. Alors que les autres, ceux qui souscrivent

DOFUS Arena

Pour ceux qui veulent uniquement se mettre sur la tronche dans les batailles en Tactical RPG à la Dofus, Ankama a sorti, il y a plusieurs mois, Dofus Arena. Ici, pas d'œufs à chercher et de villages à visiter. On se connecte, on distribue un nombre de points dans différents domaines (personnages, sorts, équipements…) avant d'affronter d'autres joueurs sans blabla. De plus, sachez que Dofus Arena va subir très prochainement quelques changements notables. Parmi les nouveautés, une île fera son apparition afin de se lancer quelques vannes avant un match. Tous les sorts se sont succédé entre les doigts agiles des développeurs pour un passage à la 3D. Pour ce que l'on a pu voir, c'est vraiment joli et ça apporte un petit plus visuel non négligeable. Voilà une bonne occasion de vous y (re) mettre. C'est toujours bon de s'entraîner avant la sortie de Wakfu.



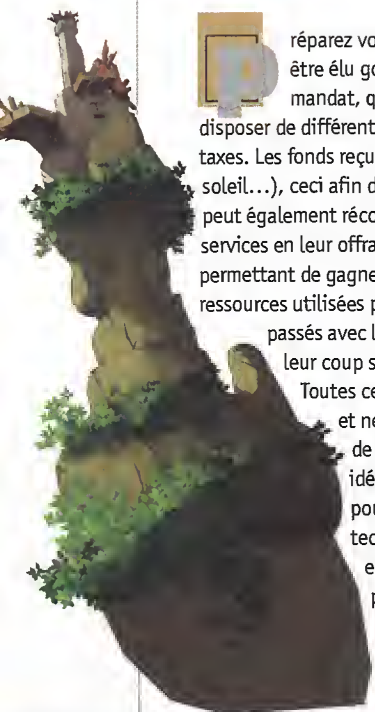


à l'abonnement mensuel, peuvent changer d'air et coloniser les îles avoisinantes. Et c'est là que Wakfu révèle tout son intérêt : ce sont les joueurs qui font le jeu. Par exemple, vous pouvez incarner un paysan afin de cultiver des champs. Selon vos récoltes, certains types de monstres apparaîtront pour les manger. À vous de protéger vos biens en engageant d'autres joueurs plus aptes au combat pour vous débarrasser de la vermine. Les affrontements se déroulent toujours au tour par tour mais en étant nettement plus dynamiques et surtout intégrés au monde. C'est-à-dire que les combats se déroulent dans l'environnement sous les yeux des autres joueurs présents dans le coin. Ils peuvent d'ailleurs prendre part ou non au duel en cours. Un système appréciable et indispensable dans un monde totalement ouvert au PvP comme celui de Wakfu. Maintenant, à vous de voir comment accueillir les joueurs venant des îles voisines sur votre territoire : avec des fleurs ou en leur jetant des cailloux. Selon votre attitude, vous risquez de mettre tous les habitants de l'île dans l'embarras puisque la politique jouera un rôle primordial.



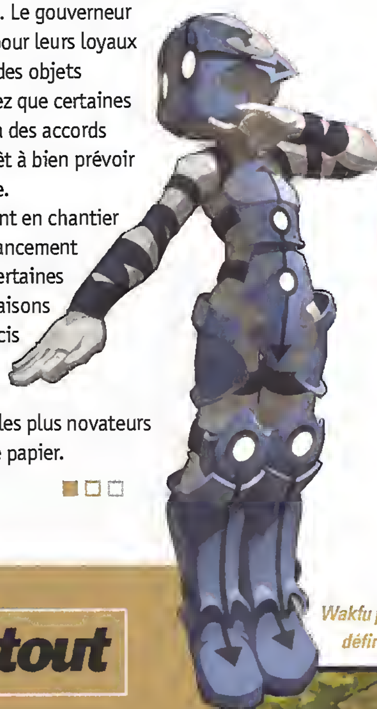
Dans Wakfu il n'y aura aucun PNJ. Les joueurs devront faire vivre leur univers.

Pour un monde de chaos et de sang, votez pour moi !



Préparez votre discours et votre programme politique car vous pouvez être élu gouverneur d'une île par les autres joueurs. Pendant votre mandat, qui devrait durer deux semaines, votre rang permet de disposer de différents pouvoirs politiques et économiques comme imposer des taxes. Les fonds reçus servent, entre autres, à modifier le temps (neige, pluie, soleil...), ceci afin de favoriser les récoltes de votre île. Le gouverneur peut également récompenser les plus grosses guildes pour leurs loyaux services en leur offrant diverses récompenses, comme des objets permettant de gagner plus de points d'expérience. Notez que certaines ressources utilisées pour l'artisanat sont accessibles via des accords passés avec les autres îles. Les tyrans ont intérêt à bien prévoir leur coup s'ils veulent faire la loi sur le monde.

Toutes ces bonnes choses sont naturellement en chantier et ne verront peut-être pas le jour au lancement de Wakfu, début 2008. Surtout que certaines idées comme l'implémentation des maisons pour les joueurs posent quelques soucis techniques. De plus, Ankama a encore des tonnes d'idées pour ce projet qui s'avère être un des MMO les plus novateurs qu'on ait pu voir, en tout cas sur le papier.





Wakfu proposera deux modes : Softcore et Hardcore. Ce dernier signifie la mort définitive de votre personnage mais un gain d'expérience multiplié par deux.

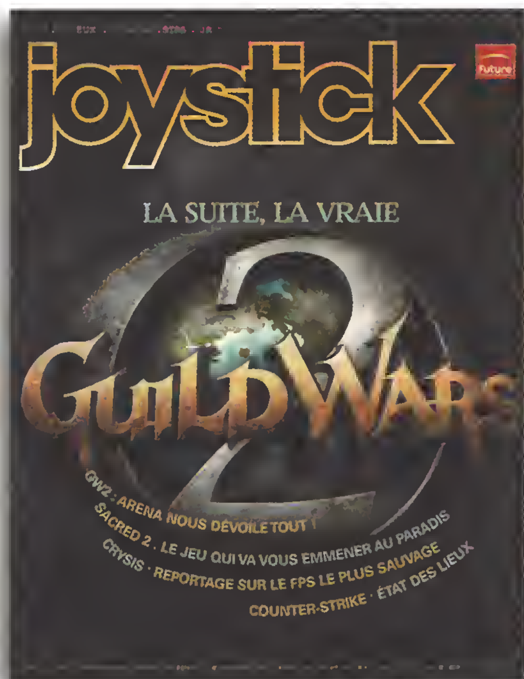
Wakfu, le touche-à-tout

L'univers de Dofus converti en dessin animé à la télévision, ça coule de source. Mais qui aurait pensé utiliser ce support médiatique pour le lier à un MMO ? Ankama, qui n'est jamais à court d'idées, nous a pourtant confié qu'en regardant attentivement certaines scènes de la série, il serait possible d'apprendre à créer des objets en jeu. Carrément ingénieux ! De plus, une version de Wakfu pour la Nintendo DS est aussi en cours de projet. Là encore, le lien avec le MMO PC est présent. On débloquerait des codes en tuant des monstres sur DS qui pourront libérer des items dans Wakfu PC. Si tout ça se met en place, Wakfu risque réellement de devenir un carton ou de frôler l'overdose pour certains !



ABONNEZ-VOUS À Joystick !

Joystick (1 an/13 n°)		84,50 €*
+ Le jeu **TOMB RAIDER ANNIVERSARY**		49,90 €**
	Total	~~134,40 €~~



POUR VOUS 67 € SEULEMENT





**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

UN TOUT NOUVEAU TOM RAIDER INSPIRÉ DE L'EPISODE QUI A RÉVOLUTIONNÉ LE JEU VIDÉO

TOMB RAIDER : ANNIVERSARY retrace les aventures de Lara Croft au moment où elle vient d'être engagée par un puissant syndicat pour retrouver un objet mystique connu comme le Scion.

Découvrez dans ce nouveau jeu, des énigmes revisitées, des environnements dynamiques et enrichis, des hordes d'ennemis et une IA améliorée ainsi qu'un système de commandes repensé et des mouvements intuitifs.

BULLETIN D'ABONNEMENT



PJ93

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os + le jeu **TOMB RAIDER : ANNIVERSARY** pour **72 €** au lieu de 134,40 €*.

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société: ....

Adresse*: ....

Code Postal*: ______ Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: ....

Tél portable*: ....

Date de Naissance*: __ __ ____

* Champs obligatoires

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**

❑ (carte) n° ________________

Expire le : ______ (validité 2 mois) Cryptogramme ___

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Vous pouvez acquérir le jeu "TOMB RAIDER : ANNIVERSARY" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

DOSSIER : L'AVENIR DU PC
OK COMPUTER ?
(DEUXIÈME PARTIE)

PAR FASKIL (AVEC EDGE)

Souvenez-vous, le mois dernier, nous nous quittions en parlant de Steam, le portail de Valve. Et aussi en laissant entendre qu'on allait dire du mal de Microsoft. Alors, le PC finalement, il est si mal en point que ça ? La réponse tout de suite, dans cette deuxième partie de notre dossier.



Si comme nous le sous-entendions le mois dernier, le portail Steam montre la voie, il est aussi, du coup, tentant de le pointer du doigt pour expliquer le déclin du jeu PC : le jeu PC est mort, vive le jeu en ligne ! Sauf que le monde du PC étant ce qu'il est, ce n'est bien entendu pas aussi simple. En septembre dernier, Microsoft s'est non seulement autoflagellé pour la perte de statut du jeu PC, mais a également promis, avec l'aide d'un trésor de guerre considérable, de le restaurer. D'après Stude (NDLR : directeur du « Gaming Programme » chez Intel, voir Joystick 192), « Pour avoir subtilisé certains titres au marché PC, Microsoft a pris des coups mérités. J'ai lu une interview de Peter Moore dans laquelle il reconnaissait lui-même qu'il avait été un petit peu trop obnubilé par le marché Xbox. »

Même s'il est normal d'avoir vu Microsoft faire les yeux doux aux jeux sur consoles, histoire d'imposer sa marque partout dans le monde (la Xbox, donc, faut suivre un peu), il n'en demeure pas moins qu'on a parfois peut-être un peu tendance à vite les blâmer pour la mauvaise santé du jeu PC. Quand un éditeur estime qu'il est plus rentable de sortir un jeu pas fini (ce qui n'est pas vraiment une exception, ce n'est pas à vous qu'on va l'apprendre), derrière c'est à Windows qu'on va imputer le moindre crash. Malgré le fait que, très honnêtement, il facilite globalement l'expérience de jeu sur PC, on le perçoit trop souvent comme le rabat-joie de service, l'intrus, voire l'adversaire. Comparez cela au monde de la console, où c'est presque toujours le jeu qui plante et le développeur qui a mal fait son boulot. Comme le suggère Jason Blair, de Human Head, « un peu de la même manière que la musique a migré de la radio vers la chaîne hi-fi puis vers le baladeur, le jeu va tendre vers un format plus amical avec lequel l'utilisateur ressentira une vraie connexion. Bien sûr, les PC sont bien plus 'customisables' que les consoles, mais la courbe d'apprentissage est plus élevée et la plupart des gens n'ont ni le temps, ni l'énergie pour intégrer cela dans leur vie. On s'approprie plus facilement une console et aujourd'hui, les fabricants tentent d'y incorporer le meilleur du monde PC, avec un succès certain. Pour que le PC demeure une plate-forme de jeu viable, il va falloir qu'il se fasse entendre. »





Peter Moore, trop obnubilé par la Xbox au détriment du PC ?

Mais comment faire ? Pas évident, surtout quand on tient compte de sa nature assez particulière en tant que plate-forme de jeu. L'avis de Blair, c'est qu'il doit continuer à faire ce qu'il fait, bâtir sur ses points forts, c'est-à-dire sa nature « customisable » et surtout son côté « atelier » qui permet à ses utilisateurs de générer leur propre contenu. Pour Microsoft, les mots d'ordre sont « changement » et « communauté ». Avec l'influence encore toute fraîche de la Xbox 360 à l'esprit, les gars de Redmond veulent faire de Vista plus qu'une plate-forme de lancement pour les jeux. Et quand je dis « lancement », je parle autant du menu Démarrer que de faire du PC la source de nouveaux titres.

Jason Blair : « le jeu va tendre vers un format plus amical avec lequel l'utilisateur ressentira une vraie connexion. »





Mark Rein, l'homme qui fustige les chipsets graphiques intégrés. Normal, il vend du moteur 3D gourmand.

UN LIVE POUR LES GOUVERNER TOUS

Chez Microsoft, on veut aussi que le PC redevienne le berceau des joueurs. C'est cette approche que défendent les partisans de l'initiative « Games for Windows », qu'ils voient comme autre chose qu'une simple standardisation des jaquettes de jeux. Mais de leur côté, les sceptiques y décèlent surtout une régression, un pas en arrière qui empêchera le jeu PC de se libérer de l'emprise de Microsoft et de la culture DRM qui l'accompagne souvent. D'après Castelnerac (le boss de Nadeo), « c'est peut-être une bonne chose que Microsoft essaie de faire du PC une vraie plate-forme de jeu, mais soyons francs : s'ils le font, c'est parce qu'ils veulent le contrôler. »

Du point de vue du gamer, il y a pourtant de bonnes raisons d'être optimiste par rapport à un produit comme le « Live Anywhere », qui devrait faire de Vista l'autoroute qui connectera les jeux sur consoles, mobiles et PC. Plus important encore, Vista contient également une fonctionnalité qui devrait (NDLR : en théorie) résoudre une bonne fois pour toutesla fameuse prisede tête liée aux innombrables configurations matos. Parce que malgré tous les efforts de Microsoft pour rendre nos machines plus humaines, avec des trombones animés ou des dossiers personnalisés, le monde du PC reste celui d'une communauté en conflit permanent, tiraillée entre des tribus de technocrates d'un côté et de populistes de l'autre. Pour de nombreux observateurs, personne ne symbolise mieux la première catégorie que Mark Rein, le président d'Epic au franc-parler légendaire, un homme trop content de transformer le débat sur le hardware en débat à la mort. « Diabolique » et « moche » sont deux mots utilisés par Rein dans ses diatribes contre Intel et ses solutions graphiques intégrées, dont les performances graphiques limitées ont plombé la capacité du PC à offrir une expérience de jeu riche. Stude d'Intel est toutefois prompt à souligner l'autre versant du débat : « Mark est très passionné dans ses propos et je pense que, dans sa vision du monde, chaque PC devrait être un PC de jeu ou, en tout cas, un PC capable de faire tourner des jeux. C'est un point de vue qui se comprend quand on bosse sur un moteur de jeu très puissant (NDLR : Unreal Engine), mais il y a 60 % des gens qui jouent au boulot, sur un PC avec un chipset graphique intégré. Et le public du Solitaire s'en porte très bien, il se fiche de jouer à Gears of War ou Unreal Tournament. Ce n'est pas quelque chose dont ils risquent d'avoir un jour envie. »





BATAILLE DE CARTES

Un constat que partage Olifier (journaliste brésilien, créateur de RuneScape, voir Joystick 192) : « Les développeurs ne se demandent jamais quelle partie de leur public va les suivre dans ce voyage. Les éditeurs ne se contentent pas d'abonder dans ce sens, ils l'encouragent activement avec leur vocabulaire branché. Aujourd'hui, il semble que si un jeu ne propose pas des effets de « transform & lighting », il ne mérite même pas le nom de jeu. Ce dont on a besoin, ce sont de générations de PC



Live Anywhere : la future autoroute qui nous permettra de montrer aux joueurs consoles qu'ils ont encore des trucs à apprendre ?



clairement définies, et pas de cette soupe hybride de configurations. » Et Stude abonde dans son sens : « Se contenter de faire une différenciation entre ceux qui ont des cartes graphiques intégrées et les autres est bien trop vague. Le meilleur moyen d'atteindre une certaine normalité n'est pas en se disputant pour savoir si chaque consommateur veut jouer, mais plutôt en créant un standard grâce auquel l'industrie pourra pointer une machine et dire : 'ceci est un PC avec lequel on peut jouer'. Et si un consommateur décide d'acheter un système qui ne répond pas à cette norme, il aura dès lors conscience qu'en matière de jeux, il sera livré à lui-même. » Et c'est là que, selon Microsoft, Vista a un rôle à jouer.

Étant donné que l'industrie du hardware ne va pas changer en une nuit et que ses mauvaises habitudes ne changeront, elles, probablement jamais, le « Windows Experience Index » est une forme de concession, mais pas dénuée de valeur. En gros, pour éviter d'être trop technique et de marcher sur les plates-bandes de C_Wiz, disons que cet Index est une série de benchmarks dont le résultat le plus bas détermine le score global de votre

Croyez-le ou pas, mais tout le monde n'a pas forcément envie de jouer à Gears of War. Pas vrai, Styx ?



faire du DirectX 9.0c ? Qu'est-ce que j'en sais ? Bien souvent, et de manière très claire, les consommateurs prennent un risque quand ils achètent un jeu PC. Ce qui serait bien, c'est qu'on arrive à un scénario où le consommateur regarde la boîte et sait que ça va marcher. Et ça permettrait de se débarrasser pour de bon de cette vieille habitude du monde de l'édition PC, où l'on anticipe un retour de 28 % des jeux vendus. Comparez ça aux 10 % des jeux consoles, et vous avez le nœud du problème. Ça n'a rien à voir avec des cartes graphiques intégrées ou pas, ni même avec NVIDIA, AMD ou ATI individuellement ; c'est tous ensemble que nous avons du travail à faire. »

En conséquence, façonner le Windows Experience Index en quelque chose de bénéfique pour le consommateur est une responsabilité mutuelle de Microsoft et de l'industrie des logiciels. Mais à l'exception de ses partenaires les plus proches, Redmond a peu ou pas de contrôle sur comment les éditeurs quantifient les performances de leurs jeux quand on applique la mesure Vista. McNaughton, chef de projet chez AMD, le concède : « Il va y avoir des erreurs et il y aura des problèmes, mais je pense que l'objectif en vaut la peine. Je suis d'accord pour dire qu'il y aura des gens qui en tireront profit et des gens qui ont leurs propres intérêts financiers en tête, mais il y aura aussi des développeurs qui voudront s'assurer que leurs clients ont la meilleure expérience de jeu possible. En tout cas, c'est certainement bien mieux que ce qu'on a aujourd'hui. »

Pourtant, alors que le jeu sur PC commence à se défaire du spectre des modèles économiques dépassés et du boulet « hardware », un nouveau problème pointe le bout du nez : est-ce que cette digression vers le « casual gaming » et le matos bas de gamme signifie que le « hardcore gaming » va se retrouver coincé sur consoles ? Comment expliquer, par exemple, qu'Activision trouve le temps de porter Call of Duty 3 sur la Wii et la PS2 mais pas sur son support natal, qui par ailleurs est plus que capable de faire tourner la



Perdu dans la jungle des cartes graphiques ? Rassurez-vous : la fin du calvaire est proche.

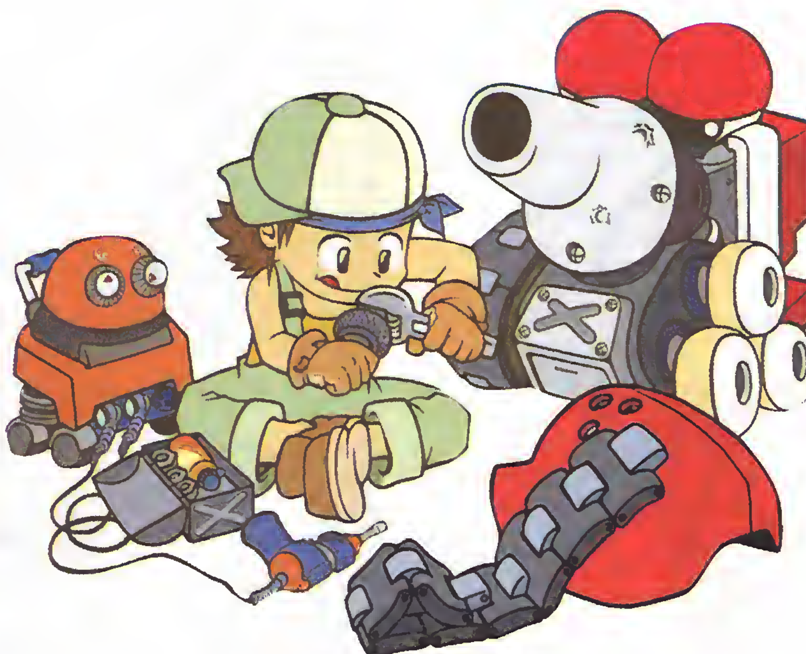


Windows Live Index qui vous dira si votre PC est prêt à jouer. Le benchmark ultime de demain ? Ça reste encore à prouver…

machine. Comme pour une chaîne hi-fi, on considère que votre PC est inévitablement tributaire de son élément le plus faible. Et donc, plutôt que d'avoir une vague idée de ce qui est réellement évalué, cet Index dépeint une image valide et cohérente du degré d'efficacité avec lequel les différents éléments de votre zouli PC estampillé Vista cohabitent. Les performances graphiques sont mentionnées séparément, avec un système en cinq paliers considéré comme top moumoute.

WINDOWS EXPERIENCE INDEX

Stude explique : « Si vous avez une carte graphique qui a deux ou trois ans, et que vous prenez une boîte de jeu, non seulement vous êtes censé savoir quelle carte graphique vous avez dans votre machine, mais également ce qu'elle est capable de faire : est-ce qu'elle peut





Ian McNaughton (AMD)



Crysis : Bien malin qui pourrait dire aujourd'hui quelle machine il faudra pour le faire tourner avec un minimum de confort.

version 360 ? Que se passera-t-il si Command & Conquer 4 est annoncé comme exclusif à la Xbox 360 ou qu'un nouveau MMO suit Age of Conan sur le Xbox Live ? Est-ce que ce sera une nouvelle défaite pour le PC ?

ALLEZ, CASSE-TOI MAINTENANT

Olifier n'est curieusement pas de cet avis : « Peu de gens réalisent à quel point c'est une bonne chose pour le PC. Chaque nouvelle génération de machines déclenche un mouvement du PC vers les consoles, ce n'est pas nouveau. Oddworld et Fallout sont allés sur la Xbox, Baldur's Gate et Les Sims sur la PS2. Cette liste remonte aux années 80, lorsqu'Elite migrait du BBC vers la NES, ou Metal Gear de la MSX vers la PlayStation. Bien sûr, on peut ressentir une certaine déception, peut-être même un peu de tristesse, en voyant nos séries préférées évoluer du moniteur vers la télé. Mais pensez au PC et aux jeux qu'il engendre : le PC, en tant que plate-forme de jeu, crée de nouveaux genres, leur offre la reconnaissance et les incite souvent à se diriger vers d'autres plates-formes quand ils ont atteint un certain succès. Ces titres quittent le PC quand le genre est déjà largement surexploité, sur le point de devenir périmé et ennuyeux. Lorsque ces franchises blockbusters s'en vont, elles laissent la place à l'innovation, lorsque des équipes créatives plus petites ont la chance de faire leurs débuts et d'amener quelque chose de nouveau sur la scène, en prenant parti de ce vide. »

Mais comment naviguer à travers ce vide ? Comment les développeurs PC peuvent réussir à appréhender un marché qui est à présent défini par des caractéristiques inhabituelles telles que le contenu épisodique, le Windows Experience Index et les portails de vente directe ? Olifier poursuit : « On en revient au problème de départ : l'incapacité de saisir avec pertinence ce qui se passe du côté des joueurs. L'industrie doit se débarrasser des vieilles étiquettes, de ses connaissances désuètes, des formules toutes faites pour gagner de l'argent et tenter de comprendre le cœur de notre business : le client. Prenez cet exemple simple : est-ce que vous catalogueriez les joueurs de jeux d'aventure en mode texte de « casual gamers » ? Bien sûr que non. Mais un éditeur le fera. Cette grosse partie du marché est desservie par des jeux à licences qui font rentrer de l'argent, mais qui déçoivent aussi les joueurs lors de leur premier contact avec ce nouveau média, les empêchant d'évoluer vers des produits plus riches. Ce que l'industrie est en train de faire est simpliste et, à mon avis, stupide : elle étiquette les gens qui disposent du matos et des compétences nécessaires pour lancer des jeux comme « gamers » et les autres comme « casual ». La clé manquante, c'est l'accessibilité. Donnez aux joueurs du Démineur et du Solitaire de meilleurs jeux, aussi faciles à utiliser, et ils les achèteront. Mais ne leur demandez pas de télécharger des patchs, des drivers ou de se battre avec des configurations. Rendez les



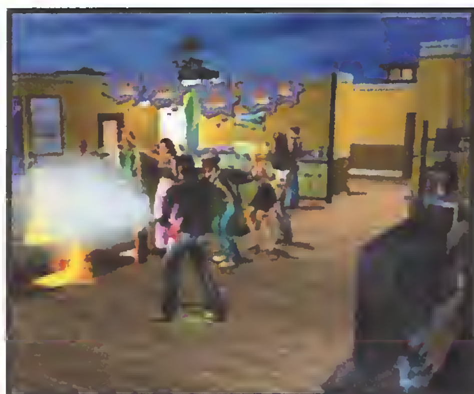
Metal Gear, à l'époque où il faisait toute la fierté des possesseurs de MSX.



Bookworm Adventures : des mécaniques de jeu plus complexes dans des jeux accessibles.



Call of Duty 3 : Pourquoi pas de version PC ? Hein, dites ? Non mais.



Olifier : « [Des titres comme les Sims] quittent le PC quand le genre est déjà largement surexploité, sur le point de devenir périmé et ennuyeux. »

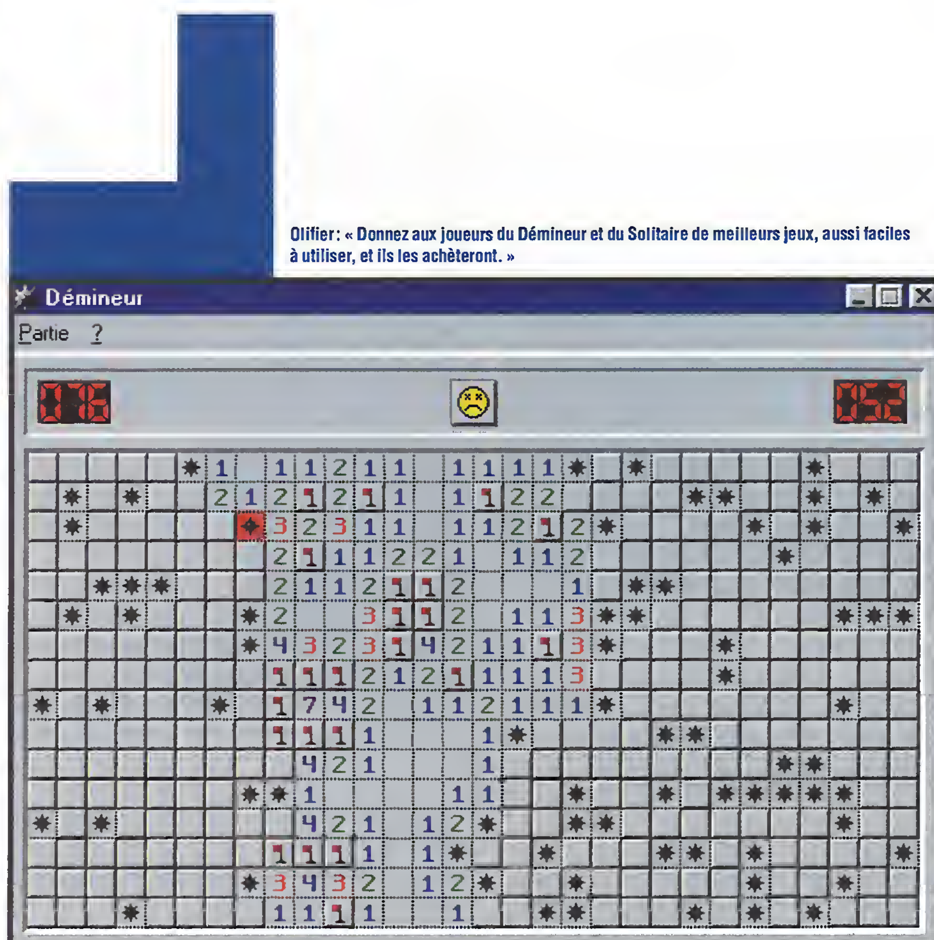
choses simples et utilisables, et vous toucherez votre cible. »

LA CHENILLE ET LE PAPILLON

Et les preuves ne manquent pas pour soutenir cette affirmation. Des jeux comme Maple Story, le MMORPG qui tourne dans un simple browser et qui reçoit plus d'attention sur GameFAQs que World of Warcraft, ou encore Bookworm Adventures, la tentative de PopCap d'introduire des mécaniques de jeu plus complexes dans son « word-puzzle » Tous ces exemples montrent comment ces nouvelles tendances peuvent se mélanger pour créer de nouvelles expériences de jeu, financées de manière inédite, prêtes à toucher ce vaste nouveau marché. Alors, est-ce que le jeu PC est obsolète ? Oui, peut-être, mais uniquement dans ce sens : le spectre des jeux qu'il représente est désormais beaucoup trop étendu pour qu'on puisse encore lui coller une étiquette unique. Et voilà donc l'énigme du jeu PC résolue : nous ne sommes pas en présence d'une industrie qui se désintègre, mais plutôt d'une industrie qui change de peau, prête à endosser une forme nouvelle, plus forte.



Olifier : « Donnez aux joueurs du Démineur et du Solitaire de meilleurs jeux, aussi faciles à utiliser, et ils les achèteront. »





Maple Story génère plus de visites sur GameFAQs que WoW. Si si.

Age of Conan





Unreal Tournament 3

Vous voulez tout savoir sur la micro ?

ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL



POUR VOUS

1,50 €

par numéro

au lieu de 1,90 €*

LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO

Profitez vite de la réduction qui vous est réservée !

Bulletin d'abonnement



A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

❑ **OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL pour 19,50€** (1 AN - 13 N°) au lieu de 24,70 €* **soit 3 n° gratuits !** PMA5

❑ **OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL pour 35€** (2 ANS - 26 N°) au lieu de 49,40 €* **soit 7 n° gratuits !** PMAG

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future France**

❑ Je préfère régler par carte bancaire :

N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| cryptogramme : |_|_|_|

(Validité minimale : 2 mois)

Date & Signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mlle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable* : ....

Date de Naissance*: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Adresse email*: ....

(*) Champs obligatoires

✔ Ne manquez aucun numéro

✔ Recevez votre magazine avant sa sortie en kiosque

✔ Evitez toute augmentation de tarif pendant la durée de votre abonnement.



www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ WII ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles du groupe Future France et de ses partenaires.

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/01/07). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abo-future@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

TOUTE LA MICRO EST DANS MICRO ACTUEL

L'ACTUALITÉ DES SORTIES EST AUSSI EXCITANTE QU'UN CONGRÈS DE NOTAIRES : VOUS POUVEZ FILER UN MOIS DE RTT À VOTRE SOURIS, IL NE SE PASSE RIEN DE MAJEUR DANS LES LINÉAIRES. PAS QUE L'ON FASSE UN DISTINGUO ENTRE DES « PETITS » ET « GROS » JEUX, JUSTE QUE L'ON AIME BIEN ÊTRE SURPRIS PAR QUELQUE CHOSE DE FRAIS. ON A FAILLI AVOIR UNE BONNE SURPRISE AVEC VIRTUA TENNIS MAIS L'ABSENCE DE MODES ONLINE OU RÉSEAU A FLAMBÉ TOUS NOS ESPOIRS. CE SERAIT SYMPA SI ON POUVAIT NOUS AUSSI PROFITER DE TITRES BIEN FIGNOLÉS, Y A PAS QUE LES CONSOLES DANS LA VIE… AMIS DÉVELOPPEURS, POSEZ VOS PADS ET REMETTEZ-VOUS AU BOULOT S'IL VOUS PLAÎT, ON VOUS ASSURE QUE LES JOUEURS PC ONT ENVIE DE JOUER À AUTRE CHOSE QU'À WOW ! DIFFICILE DE SE CONSOLER SUR PC…

Styx



JEU DU MOIS

Shivering Isles

Éditeur 2K Games
Développeur Bethesda

Plutôt qu'un gros patch, Bethesda nous dévoile une nouvelle facette de leur RPG adulé. Scénar' tordu, contenu vraiment intéressant… Comme quoi un add-on non superflu, ça peut exister. Si vous n'avez pas encore succombé à Oblivion, c'est le moment de vous y mettre, y a du boulot !

Liberté d'expression



Mais c'est quoi cette rédac' où les mecs passent leur temps à relouquer l'assiette de leurs voisins plutôt que de manger ce qu'ils ont sous le nez ? Je cherche un gars qui puisse m'installer des barbelés solides et poser quelques mines entre nos bureaux et ceux de Joypad : Cyd a déjà bouffé deux dobermans et pété trois miradors pour aller jouer à la PS3…

Le jeu du moment
WoW sur un 40 pouces Full HD
Le jeu attendu
Un bon FPS sur un 40 pouces Full HD



Ayé ! Le monde a pu découvrir les premières images de GTA IV. Et si vous êtes comme moi, vous devez être en train de baver sur votre clavier en vous demandant pourquoi le mois d'octobre est encore loin. Et encore, ça c'est pour la sortie consoles. Pour nous, joueurs PC, mystère. Y a pas à dire, on se sent vraiment mal aimés parfois.

Le jeu du moment
S.T.A.L.K.E.R.
Le jeu attendu
GTA IV



Elle inonde les ondes et en deviendrait presque exaspérante mais pourtant, Olivia Ruiz en concert, ça déchire sa maman. Il faut dire que même du Moby ça passerait bien après une première partie tenue par les membres gueulards du groupe Sabo, aussi sympa que celui que les flics collent sur ma roue quand je suis mal garé.

Le jeu du moment
Virtua Tennis 3
Le jeu attendu
Grand Theft Auto 4

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





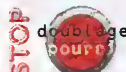
Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) BATTLEFIELD 2142
DICE/ELECTRONIC ARTS
2) S.T.A.L.K.E.R.
GSC GAMEWORLD/THQ
3) ARMED ASSAULT
BOHEMIA INTERACTIVE/505 GAMES

STRATÉGIE/GESTION



1) CIVILIZATION IV
FIRAXIS/2K GAMES
2) MEDIEVAL II : TOTAL WAR
THE CREATIVE ASSEMBLY/SEGA
3) SUPREME COMMANDER
GAS POWERED GAMES/THQ

SPORT/SIMULATION



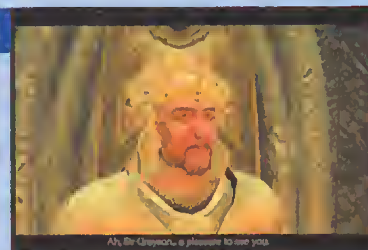
1) X-PLANE REVOLUTION
LAMINAR RESEARCH/MICRO APPLICATION
2) GTR 2
SIM BIN/ATARI
3) TEST DRIVE UNLIMITED
EDEN GAMES/ATARI

JEUX ONLINE



1) LA SAGA GUILD WARS
ARENA NET/NC SOFT
2) WORLD OF WARCRAFT + BURNING CRUSADE
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES
3) EVE ONLINE
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) NEVERWINTER NIGHTS 2
OBSIDIAN ENTERTAINMENT/ATARI
2) IN MEMORIAM 2
LEXIS NUMÉRIQUE/UBISOFT
3) JADE EMPIRE
BIOWARE CORP/2K GAMES



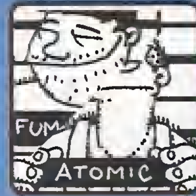
J'AI FINI PAR CRAQUER AVEC VIRTUA FIGTHER 5 QUI ME FAISAIT DE L'ŒIL DEPUIS UN MOMENT À JOYPAD. DIRECTION LE MAGASIN LE PLUS PROCHE ET ME VOILÀ REPARTI AVEC MA PS3 ET MON VF5 SOUS LE BRAS. SEULEMENT, SUR UNE TÉLÉ NORMALE, FRANCHEMENT ÇA LE FAIT MOYEN. DU COUP, JE SUIS RETOURNÉ SUR WOW. UN PEU DE GOLDFARMING ET À MOI L'ÉCRAN HD DANS QUELQUES MOIS, MOUHAHAHA !

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
UN ÉCRAN FULL HD



SI ÇA TIRE LA GUEULE DANS LE SOFTWARE, DE MON CÔTÉ C'EST CHAMPAGNE, FOIE GRAS ET MOBY AUX PLATINES ! Y A DES ANNONCES DE PARTOUT, LES CONSTRUCTEURS SE RÉVEILLENT ET C'EST JUSTE LE DÉBUT D'UNE NOUVELLE ÈRE… DU COUP, JE RÉCUPÈRE LES PAGES DES AUTRES DÉPRIMÉS, CE QUI ME FAIT BOSSER PLUS ET JOUER MOINS. OU L'INVERSE, VU LES JEUX DU MOMENT, MUAHAHAH…

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
COLIN MCRAE RALLY : DIRT



ON A LE BRAS LONG, MAIS PAS ASSEZ POUR RAPATRIER FUMBLE DU JAPON… QUANT À ATOMIC, IL EST OCCUPÉ DANS SES CARTONS. ON N'EST PAS RENTRÉ BREDOUILLE DE LA CHASSE À L'HOMME, AVEC DEUX TENDRES LAPEREAUX IMPORTÉS DU SUD-OUEST (COÏNCIDENCE, JE VOUS JURE ! NDSTYX) QUE L'ON VA ÉLEVER AU HOUBLON, AU TEST ET AU VOYAGE DE PRESSE, TOUT ÇA DANS LE CAMP MILITAIRE DE L'ADJUDANT FFAK.

Le jeu du moment
FAIRE DE L'XP
Le jeu attendu
PASSER REVÉRE JOYSTICK

Silent Hunter IV Wolfes of the Pacific

FLIPPER LE DAUPHIN



Silent Hunter 4 comporte une encyclopédie intégrée. Ici, un sous-marin de classe Gato. On n'y voit rien, c'est normal on est sous l'eau...

TOUT PUBLIC	INTERNET 4	LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1024 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft/Roumanie
TEXTE ET VOIX en français



John est comme sa sœur Anne, il ne voit rien venir à l'horizon.

DÉJÀ ONZE ANS QUE LE PREMIER SILENT HUNTER EST SORTI. ÇA NE NOUS RAJEUNIT PAS TOUT ÇA… EN VOILÀ DES TONNES DE CARGO COULÉES ET ÇA VA PAS S'ARRÊTER, VOICI LE NOUVEL OPUS SILENT HUNTER IV : WOLFES OF THE PACIFIC.

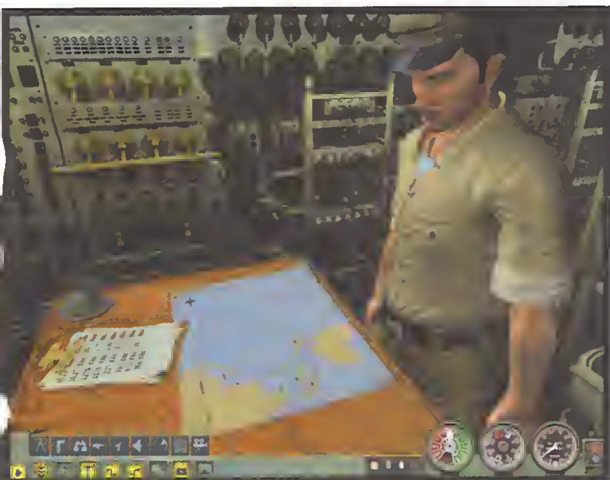


Reprenez vos cours de trigonométrie, le calcul d'une route n'est pas une partie de plaisir, surtout si vous le faites uniquement aux instruments.

Il fait vraiment trop froid en cette fin d'hiver dans l'Atlantique ! Ubisoft a la bonne idée de nous emmener avec son Silent Hunter 4 sur les rivages chauds du Pacifique, à bord de sous-marins des États-Unis, pour combattre la Marine impériale japonaise, ou plutôt ses cargos… Comme pour le précédent opus, Silent Hunter 3 donc, l'intérêt du jeu réside dans sa campagne dynamique, qui est suffisamment scriptée pour dérouler un fil conducteur mais pas trop pour laisser le joueur libre d'aller couler qui il veut, quand il veut (bon c'est une image…) On se déplace à bord du sous-marin en sélectionnant les différents postes en cliquant sur des boutons ; l'interface ayant été revue, celle-ci est plus conviviale, plus intuitive. Comme toujours, la vue est subjective dans le navire mais il n'est pas possible de se déplacer librement, ça reste une vue statique (on peut bouger « la tête » quand même). C'est également grâce à l'interface que l'on accède aux cartes (tactique pour le combat ou stratégique pour le mouvement). Que les débutants se rassurent, SH4 est une simulation mais il est possible de régler la difficulté et le réalisme via les options. On peut appréhender ainsi en douceur la difficulté du jeu.
L'équipage se gère par un écran qui a été largement revu depuis SH3. Il n'est plus nécessaire d'effectuer du micro-management à la Sims, cette phase est beaucoup plus fluide et moins lourde. Fini les heures passées à prendre soin de ses petits marins et à les cajoler, on peut enfin se concentrer un peu mieux sur la navigation et l'action. Et de l'action, il va y en avoir ! La campagne se déroule sur toute la durée de la guerre (1941-1945) et si ça ne vous suffit pas, SH4 propose encore dix missions d'action, cinq missions de patrouille et dix missions multijoueurs. Y a du boulot matelot !

Salon nautique

Côté moteur 3D, on est devant un produit de grande qualité, on en prend plein les mirettes. Les navires et sous-marins



Les lois physiques des fluides sont restituées.



sont incroyablement détaillés, le rendu et le mouvement de la mer sont un cran au-dessus de SH3, même les lois physiques des fluides sont restituées, comme la mer qui se bombe et prend la forme de la coque d'un sous-marin qui est sur le point d'émerger. Sous l'eau, le rendu est tout aussi excellent avec la présence de la végétation et de rochers, les rayons de soleil éclairant tout ceci d'une lumière douce qui fait plus vraie que nature.
Les explosions, fumées et autres effets pyrotechniques sont au même niveau, c'est du tout bon. Au port, la vie est bien là : animation de personnages, véhicules, il y a du trafic nautique et terrestre. Tout ceci rend la simulation encore plus réelle, Ubisoft a bien fait les choses.
Le nombre de navires disponibles est bien plus élevé que dans SH3 : six classes de sous-marins sont jouables, 80 types de navires différents, dix modèles d'avions. Du côté de la diversité, on est servi : au fil de vos missions et au fur et à mesure que les stats de votre tonnage nippon coulé s'envolent, vous allez devenir un incollable de la classe Akita Maru (13,5 nœuds pour 4070 tonnes) ou encore de la classe Conte Verde (21 nœuds pour 18765 tonnes).

Multijoueur : le serpent de mer

Ce Silent Hunter pose problème quand même, notamment sur le multijoueur. Si l'on n'a jamais joué à SH3 c'est très bien, pas de souci, c'est un bon jeu, malgré encore quelques petits bugs graphiques. Mais ça se corse, si on a déjà joué à SH3 : dans ce cas, SH4 n'apporte pas grand-chose de neuf à se mettre sous la dent, à part le changement de théâtre d'opération. On bascule de la Mer du Nord (SH3) avec des Allemands vers le Pacifique (SH4) avec des Japonais. Ce n'est jamais qu'un coup de brillant. C'est la dure loi marketing du marché du jeu, faire toujours plus d'argent mais ils vont nous sortir quoi ensuite ? Silent Hunter 5 dans le golfe Persique ? C'est dommage qu'Ubisoft n'ait pas eu la bonne idée de sortir un Destroyer Command 2 qui fonctionne avec SH3, ce qui aurait relancé ce jeu. Pour ceux qui ne connaissent pas, Destroyer Command permet de jouer des Destroyers (nooon ?) chasseurs de soums. Imaginez les empoignades en multi face à un adversaire humain. Au lieu de cela, nous devons nous contenter de parties multijoueurs très pâlottes, où l'on ne joue que contre l'ordinateur. Il existe en fait deux types de parties : Coopération ou Adversaire. En Coopération, il s'agit de quatre joueurs humains en sous-marins contre l'I.A. qui contrôle les navires de surface. En mode Adversaire, il s'agit de trois sous-marins humains contre un chef de convoi humain, qui peut manœuvrer légèrement les cargos ou les destroyers (légèrement hein !) Au bout d'un certain temps, ça lasse, l'I.A. n'est qu'une I. A et une fois que l'on a décodé ses mouvements et réactions, on peut passer à autre chose… mais bon, ce petit coup de gueule ne doit pas masquer les qualités du jeu, qui reste de bonne facture, au sens propre comme au sens figuré…

ffak



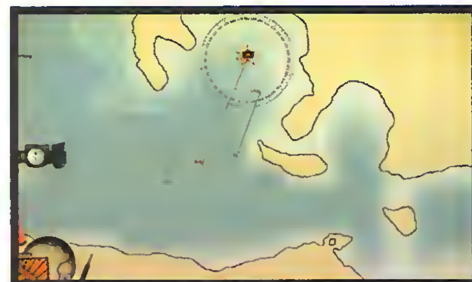
Mais non ce n'est pas le trou des toilettes mais l'écran du radar ! Béotiens !

Un peu de technique

Silent Hunter 4 fonctionne sous Vista. De nombreuses résolutions sont disponibles en fonction de votre matériel, mais sachez que seuls le menu et l'interface sont affectés par ce changement, le graphisme du jeu ne sera pas modifié.

La communauté francophone

Si vous êtes perdu et si vous en avez assez de barboter tout seul dans votre mare aux canards, je vous conseille vivement de vous rendre sur le portail francophone Mille-sabords (www.mille-sabords.com) où vous trouverez des joueurs pour échanger quelques torpilles. Vous y trouverez également des conseils fournis par les pros, par des gars de la Royale, la vraie…



En Deux Mots

Silent Hunter 4 : Wolfes of the Pacific est un bon jeu, les développeurs ont quand même fait du bon boulot depuis le 3, en améliorant la jouabilité et certains écrans de jeu. Espérons que le multijoueur suive… un jour !

- \+ Moteur 3D
- \+ Paramètres réalistes
- − Multijoueur pauvre (pas de Destroyer Command)
- − Pas de soums japonais
- − Quelques bogs graphiques

Technique	7
Artistique	8
Intérêt	7
Si vous avez SH3	6

TOUT PUBLIC	INTERNET 2	LOCAL IP/IPX 2

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Paradox Interactive
DÉVELOPPEUR Nival Inc/Russie
TEXTE ET VOIX en français

Frontline : Fields of Thunder

LA GUERRE GROSS MALHEUR !

PARADOX NOUS AVAIT PLUS HABITUÉS, CES TEMPS-CI, À DES JEUX DE STRATÉGIE HISTORIQUES. LE VOICI QUI REVIENT SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE AVEC FRONTLINE : FIELDS OF THUNDER.

Au départ, le jeu s'appelait Frontline : Kursk, du nom de la plus grande bataille de chars de tous les temps qui s'est déroulée en 1943. En chemin, le nom s'est transformé en quelque chose de plus marketing certainement et c'est dommage : avec le nom de la bataille on savait où on allait alors qu'avec ces champs de tonnerre… bon bref. Frontline : FoT est le lointain héritier d'un jeu que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître : Blitzkrieg. En son temps, ce jeu avait fait parler de lui : un moteur 3D tout mignon, plein de jolis véhicules à détruire et des foules de petits soldats à faire s'entretuer. Ici, on prend la même recette et on l'adapte à nos machines modernes. Frontline est un jeu de stratégie en temps réel de facture classique : zonage à la souris pour sélectionner, un clic pour la destination, quelques ordres et zou ! Pas d'économie, pas de ressources à exploiter ou ramasser on se concentre sur l'action pure, à savoir détruire l'adversaire ! Ça reste très arcade. Le jeu se démarque toutefois des autres productions par une très grande rigueur historique. On n'en attendait pas moins de Paradox… On a même droit dans la boîte de Frontline à un véritable manuel bien épais qui nous parle de tout ce joli matériel que nous avons sous la souris. À l'ère des manuels en pdf, c'est suffisamment rare pour être signalé.



Une explosion, une bombe ou une météorite ? Noooon, c'est Superman !

Des chars et une encyclopédie

Le jeu s'articule autour de deux campagnes pour plusieurs dizaines de missions, le tout en juillet 1943 à Koursk. La carte est détaillée et fidèle à la réalité de l'époque, de même que les unités, leurs caractéristiques et leur comportement au combat. On a sous les yeux un petit cours d'histoire et de militaria : on apprendra rapidement que les T34 russes sont faiblards à côté des panzers IV allemands, sans parler du Tigre, face auquel seuls les KV (chars lourds) ont du répondant. Pas besoin d'avoir fait Saint-Cyr pour utiliser l'interface : la minicarte à gauche, les boutons à droite et au centre les informations des unités sélectionnées. C'est simple mais ça fonctionne. Petit détail amusant : on peut faire disparaître entièrement la barre d'interface du jeu. Un clic sur une flèche hop elle s'escamote en bas de l'écran, un autre clic hop la revoilà. Rigolo, ça amuse entre deux tours et ça fait joli. Frontline : FoT autorise les parties multijoueurs, en réseau local ou via le portail dédié chez Nival qui vous met en contact avec tous les généraux du monde entier. Dix missions multi sont disponibles et proposent principalement des parties de type Capture the Flag. Entre le solo et le multi, Frontline a largement de quoi vous faire réviser la bataille de Koursk. Si après ça vous ne devenez pas un dieu du panzer et de la blitzkrieg, changez de jeu !

ffak



Le Tigre allemand est un char lourd doté d'un bel organe de 88 mm. De quoi faire taire toutes les casseroles à chenilles russes…



Les distances d'engagement sont ridiculement courtes, de même l'échelle qui n'est pas respectée. Mais bon,on ferme les yeux pour cette fois.



Un peu de technique

Le jeu ne contenant pas d'éditeur, il est donc impossible de créer ses propres missions. Toutefois, les développeurs parlent à demi-mot d'une compatibilité presque complète avec l'éditeur de Blitzkrieg 2, à tester donc si vous avez les deux jeux et si vous aimez la bidouille.

En Deux Mots

Pas révolutionnaire, ce Frontline : Fields of Thunder reste un jeu agréable et sans bug. Avec en plus un prix annoncé plus qu'alléchant (30 euros) Paradox nous gâte !

+ Le prix
+ C'est mignon
+ Matériel historique
- Échelle des unités
- Très arcade
- Classique

Note	
Technique	6
Artistique	6
Intérêt	6

TOUT PUBLIC · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Deep Silver
DÉVELOPPEUR Sky Fallen Entertainment/ Russie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Dawn of Magic

HACK'N'SLASH

UN HACK'N'SLASH AVEC DES MORCEAUX DE MAGICIENS DEDANS ? MA FOI, POURQUOI PAS ? SI, EN PLUS, C'EST SERVI DANS UN UNIVERS MÉDIÉVAL FANTASTIQUE AVEC DES MONSTRES ÉNORMES ET DES LAPINS FURIEUX, VOUS AVEZ DÉFINITIVEMENT TOUTE MON ATTENTION.

Fat Fear

Modo n'est pas content. Il est même carrément « vénère ». Est-ce parce qu'il a été exilé d'un royaume magique pour venir se faire chier sur Terre ou parce que le scénario de ce RPG orienté magie est ultra-cliché ? Difficile à dire. En tout cas, il a bien l'intention de regagner son monde natal au plus vite, quitte à tout démolir ici-bas. Et vous allez soit pouvoir lui mettre des bâtons dans les roues, soit décider de lui filer un coup de pogne. C'est la première caractéristique de DoM, le fait qu'on puisse, au choix, décider d'être un gentil magicien ou un vilain sorcier. Première chose à faire : choisir son profil parmi les quatre types de personnages. Le titre propose douze écoles de magie (du feu aux invocations, en passant par les pentacles ou les malédictions, il y en a pour tous les goûts) et même si l'on doit se restreindre à trois d'entre elles en début de partie, on pourra accéder aux autres par la suite. On pourra même combiner sorts actifs et passifs pour obtenir des effets différents et plus ou moins efficaces, voire carrément dévastateurs. Problème : votre alignement conditionne les réactions des PNJ de manière parfois un peu drastique, ce qui pose certains problèmes dès la phase de tutorial, où vous vous faites d'entrée de jeu jeter des cailloux par les autres péons qui arpentent les zones de farming.

Mal aligné

Certes, comme dans tout RPG qui se respecte, on pourra récupérer d'innombrables breloques sur le champ de bataille pour améliorer ses pouvoirs. Mais se faire d'emblée chauffer les fesses parce qu'on a choisi un alignement « evil », ça calme. Et ça énerve, aussi. C'est d'autant plus dommage que, techniquement, DoM n'est pas particulièrement à la ramasse (je vous rappelle que le jeu était déjà dispo l'année dernière au pays de la vodka sous le sobriquet Blood & Magic). Mais, clairement, le game design manque de subtilité. On retrouve ces lacunes dans les quêtes que propose le titre qui, en dehors de l'intrigue principale, se résume bien trop souvent à du bashage de streums au kilo dans une zone limitée. Le bestiaire plutôt complet sauve un peu la donne, mais il n'en demeure pas moins que DoM navigue globalement dans le médiocre, surtout face aux ténors du genre. Si le titre devait satisfaire les férus de ce type de jeu en manque de biscuit, ses nombreux défauts irritants n'en font pas vraiment un incontournable du genre.

MHZ et Faskil



Nan, franchement, c'est pas vilain : les monstres resplendissent de laideur.



Allez, va chasser des monstres. Plein.

Les lettres des runes forment des mots (par exemple Un + De + Ad). C'est marrant, ça me rappelle quelque chose...



Un peu de technique

J'aurais pu ironiser sur le fait que les développeurs conseillent d'utiliser un lecteur CD-Rom 32x mais je vais me contenter de dire que le moteur ayant déjà une année au compteur, n'importe quelle config digne de ce nom devrait le faire tourner sans peine.

En Deux Mots

CE HACK'N'SLASH RESTE, FINALEMENT, TRÈS MOYEN, MALGRÉ UNE ORIENTATION « MAGIE » QUI S'AVÈRE PLUTÔT ORIGINALE ET UN MOTEUR QUI TOURNE PAS TROP MAL.

+ L'orientation magie
- Problèmes avec les alignements
- Quêtes pas folichonnes

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

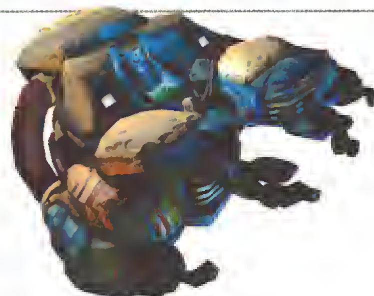


Vision Psi, une des nombreuses options tactiques dont l'utilisation demeure très rare, voire inutile...



PUBLIC AVERTI

Config minimum CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Cenega
Développeur Altar Interactive/République tchèque
Texte en français et Voix en anglais



Au premier plan, deux soldats de la race des hommes-bêtos. Le design des ennemis n'est ni très original, ni très varié...

UFO : Afterlight

CONQUÊTE MARTIENNE



APRÈS UN AFTERSHOCK DÉCEVANT ET UN AFTERMATH MÉDIOCRE, LES TCHÈQUES REMPILENT POUR UN NOUVEL ÉPISODE DE LA SÉRIE UFO (QUI A DIT BEURK ?). PSEUDO-HÉRITIÈRE DU MYTHIQUE X-COM : ENNEMY UNKNOWN, ELLE N'A POURTANT JAMAIS CONVAINCU LES VIEUX TACTICIENS EXIGEANTS ET AIGRIS QUE NOUS SOMMES. QUID DE CE NOUVEAU VOLET ?





Elle a vraiment la classe, la petite Samantha. Dommage qu'elle soit déjà mariée...

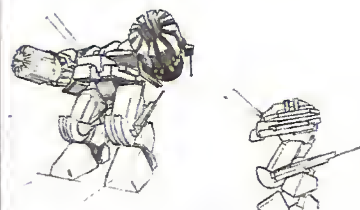
La Terre est envahie par d'abominables extraterrestres. Les survivants, les Lapuciens (nom douteux...), n'ont aucune certitude quant à leur avenir sur la belle bleue et lancent une expédition désespérée vers Mars. Mais là encore – merci ô grand dieu des scénaristes – ces foutus aliens viennent déranger notre gentille colonie (et je reste poli). Sans compter qu'il y a aussi des crabes mécaniques, des mechs belliqueux et une tripotée de créatures mi-hommes mi-bêtes... Et merde, fini la politesse, c'est la guerre totale et il va falloir se défendre !

Mars, et ça repart

Troisième opus de la série, Afterlight reprend les grandes lignes conceptuelles de ses prédécesseurs. Ainsi, personne ne sera surpris de retrouver la géosphère de Mars dont il faudra conquérir, une par une, les différentes régions. La stratégie globale reste donc de mise. Tout se fait à partir d'une base fixe gentiment installée dans un cratère martien par nos amis les Réticuliens (les p'tits gris humanistes). Rassurez-vous, ce centre de commandement est inébranlable et jamais personne ne viendra taper à la porte pour vous en déloger. Bien heureux de cette étrange immunité, le complexe abrite différentes structures nécessaires à la survie de la colonie : résidences, centres de soin ou d'entraînement, universités, mais aussi laboratoires et manufactures diverses. La partie stratégique du jeu se mêle à quelques composantes de gestion : on choisit les domaines de recherches, les équipements à produire ou les entraînements à mettre en place. Là encore, pas de souci à avoir, l'ensemble reste relativement simple d'accès, même pour les moins futés d'entre vous. Les ressources sont gérées automatiquement (d'une bien étrangère manière soit dit en passant...) et les contraintes sont plutôt restreintes. En fait, seuls le temps et la main d'œuvre nuisent à la productivité. Par conséquent, on pourra concentrer tous nos efforts sur la planification des tâches de notre escouade.



Plus accessible dites-vous ?

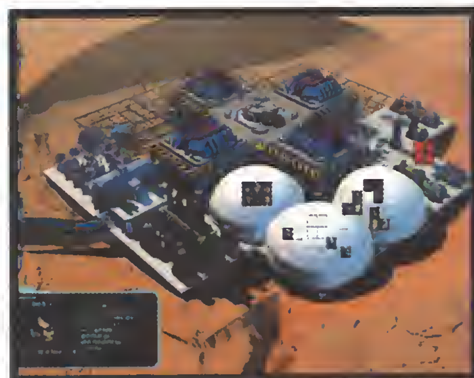


Un peu de technique

Graphiquement, le jeu en jette bien plus que ses prédécesseurs. Pour en profiter, il faudra donc une configuration adéquate. Comptez un bon 2 Ghz, 1 Go de Ram et une carte graphique décente (genre 7600) pour faire tourner convenablement le jeu en haute résolution.



La géosphère martiale dans toute sa splendeur. En rouge, les missions à remplir ; ouais, y a du boulot !



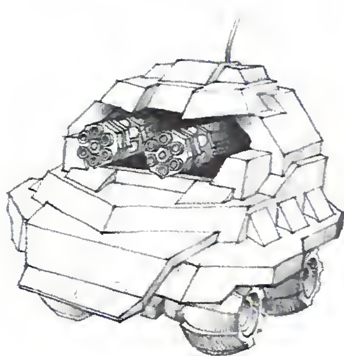
L'écran de gestion de la base mère. On peut y améliorer les bâtiments ou en construire de nouveaux.

Justement, dans notre magnifique station extraterrestre, vingt pauvres gus se partagent le boulot 24 h/24 h (non, ils ne dorment jamais…). Il existe trois classes de personnages : soldat, scientifique et technicien, avec la possibilité d'obtenir certains surdoués biclassés (et ceux-là râlent moins qu'à l'Éducation nationale). À vous de les répartir dans les différentes infrastructures de la base en fonction de leurs particularités. Il faut savoir, par exemple, que les techniciens partent souvent en virée pour aménager les régions conquises. Les militaires eux, doivent se tenir prêts à se défendre aux quatre coins du globe. Le reste du temps, notre petit monde reste bien gentiment à la maison, notamment pour se remettre des blessures graves reçues au cours des missions ou pour faire monter son degré de spécialisation. De fait, à tout moment, on se bat pour être le meilleur DRH possible et organiser des plannings adéquats. Au fil des heures, le temps manque, les choix deviennent cruciaux et les choses intéressantes. D'ailleurs, Afterlight ne devient prenant qu'après plusieurs heures de jeu. Comptez-en une quinzaine avant d'entrer dans le vif du sujet (joie !).
D'un point de vue visuel enfin, le titre alterne un design classieux et épuré sur la phase stratégique, et quelque chose de très coloré qui s'apparente au « cartoon » dans les phases d'action ; Bloom, HDR et autres shadows sophistiqués sont alors mis à contribution.

Ce sera peut-être pour Jupiter…

Mais à côté des moments sympathiques, on trouve une myriade de petits détails gênants au niveau des mécanismes de jeu. Si le S.A.S. (système d'action simultanée), instauré dans le précédent épisode de la série, n'est pas mauvais en soi, il aurait simplement gagné à être mieux exploité. L'association du statique et du temps réel marche bien — les actions sont décidées en pause et effectuées en temps réel –, mais pourquoi pas des soldats plus autonomes (sept handicapés mentaux au maximum) ? Pourquoi pas des cartes plus grandes ? Car ce n'est ici absolument pas le cas : les différentes missions se déroulent sur des cartes honteusement petites, vides et opaques à toute interactivité. C'est à peine si l'on peut pénétrer dans quelques bâtiments (déserts)… Niveau tactique, ça sent là aussi le riz pas assez cuit. Le goût y est, mais la sensation d'inachevé demeure. Les possibilités sont là mais on ne s'en sert que rarement. La faute à une intelligence artificielle médiocre, à une diplomatie inutile, à des adversaires peu convaincants (faut que je souffle…) et accessoirement, à un level design mal adapté (Mars, c'est pas Stalingrad en 44 hein !).
Si l'on ajoute à ce tableau une absence de localisation des dégâts, un manque cruel de compétences spéciales et de variété dans les objectifs, il y a de quoi être déçu. Afterlight reste indéniablement à court d'idées et de profondeur. Et ce n'est pas le mode multijoueur, toujours absent, qui viendra relever le niveau des affrontements… Dommage.

Sundin





En Deux Mots

TOUJOURS ATROPHIÉE PAR UN MANQUE DE FINITION ET D'AMBITION, LA SÉRIE, CENSÉE NOUS FAIRE OUBLIER X-COM, CONTINUE DANS LA DEMI-MESURE. AU-DELÀ DE ÇA, LE JEU RESTE SYMPATHIQUE ET SAURA SATISFAIRE LES AFICIONADOS DU GENRE PAS TROP REGARDANTS SUR LA QUALITÉ.

- \+ Durée de vie convenable
- \+ Pas trop moche
- \+ Prenant au bout du compte
- − Tactiquement light et répétitif
- − Manque de profondeur stratégique
- − Pas de multi

6 TECHNIQUE

5 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT

TORTUGA : TWO TREASURES DÉBARQUE SUR NOS PONTONS ! ASCARON NOUS GRATIFIE D'UN NOUVEAU JEU DE PIRATES ET, COMME D'HABITUDE, C'EST DU FUN ET DU SÉRIEUX ! ET UNE BOUTEILLE DE RHUM !



Tortuga: Two Treasures

MY PRECIOUSSS

Combat en mer, abordage poignard entre les dents, belles femmes et trésors opulents ! Tout ceci sous la houlette d'Ascaron, vieux routard du développement des jeux de pirates (ils ont déjà les Port Royale et d'autres Tortuga à leur actif). Cette fois-ci, vous êtes dans la peau de Thomas Blythe, alias le Faucon, terreur des sept mers, capitaine du Hawkwind à la recherche du trésor d'Henry Morgan, autre pirate fameux. Dans un savant mélange d'action, de tactique et de jeu de rôle, Ascaron nous propulse dans les caraïbes du XVIIIe siècle à la recherche de gloire et d'or donc. Le principe est simple et à la fois rôdé : le joueur remplit des missions navales ou terrestres, combat les Espagnols et boit du rhum ! Tout se déroule en 3D, avec une vue de derrière que ce soit à terre ou en mer. Tortuga rappelle par ce côté des titres comme Pirates ! de Sid Meier ou Sea Dogs d'Akella. Après avoir créé des jeux de gestion plus complexes comme Port Royale, Ascaron se recentre sur l'action avec Tortuga: Two Treasures, appuyé sur une interface simple, presque digne d'une console (NDStyx : et alors ?)

À l'abordage, moussaillon !

Tortuga : Two Treasures reprend les éléments classiques des jeux de pirates : conduire différents navires, combats navals, escrime et romance avec de jolies filles de gouverneur ou elles-mêmes pirates.
Sans être révolutionnaire le moteur du jeu est propre et sans bug majeur, Ascaron fait toujours du bon boulot de ce côté-là. L'interface est facile à prendre en main, claire et intuitive.
Ici, on n'est pas dans une simulation de quoi que ce soit, c'est de l'arcade et du plaisir, pas besoin de connaître la rose des vents pour manœuvrer un navire. Quelques clics sur les adversaires ou appuyer sur quelques touches du clavier suffisent pour se déplacer. Les premières missions du jeu, où vous rencontrez le grand Barbe-Noire, votre employeur, sont une forme de didacticiel : navigation, combat, maniement de l'interface, la chose est bien pensée. L'alternance des phases d'action et de navigation reste sympathique sans devenir lassante. Retrouverez-vous votre père qui vous a offert cet étrange médaillon qui pend autour de votre cou ? Allez-vous charmer Catherine de Morgaine, la fille du gouverneur de Port Royal ou bien finir au fond de la mer des Caraïbes avec deux boulets attachés aux pieds ? Vous le saurez en jouant à Tortuga: Two Treasures !

ffak





Là c'est mal engagé comme combat naval. Ma barquasse brûle.

Un peu de technique

Ascaron met en garde les possesseurs d'ordinateur portable : Tortuga: Two Treasures ne se lancera pas sur toutes les cartes graphiques de ces derniers. Il faut impérativement que votre puce supporte les pixels/vertex shader 1.1 (oubliez les Geforce 4 MX) sans quoi vous vous retrouverez bloqué.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR KOCH Media France
DÉVELOPPEUR Ascaron/Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX en français



Le moteur graphique est mignon tout plein avec un rendu agréable à l'œil.

En Deux Mots

Tortuga: Two Treasures n'a pas d'autre prétention que de divertir et dépayser. De ce côté-là, Ascaron réussit, comme souvent d'ailleurs, son pari. Tortuga est un bon jeu, bien fait, bien fini et pas trop cher. Que demande le peuple ? Du rhum et des femmes bien sûr ! Buvons un coup, buvons-en deux !...

+ C'est mignon
+ Le prix (30 euros)
- Trop simpliste parfois
- Pas de réelle économie

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	7

EN 2097, LA CALIFORNIE FAIT SÉCESSION AVEC LES ÉTATS-UNIS ET DEVIENT UN ÉTAT TOTALITAIRE. INSTRUMENT DE PROPAGANDE ET SYMBOLE DE SON POUVOIR, THE SHOW EST LE NOM D'UNE ÉMISSION TÉLÉVISÉE À MI-CHEMIN ENTRE RUNNING MAN ET BATTLE ROYALE...



Une belle tête de vainqueur, ce Morris !

The Show

STRATÉGIE TÉLÉ RÉALITÉ

Superproduction conçue pour démontrer au reste du monde que la Californie ne rigole pas, The Show met en scène des prisonniers politiques convertis pour l'occasion en gladiateurs et envoyés en retraite forcée sur une île artificielle au large de San Francisco. Dans le rôle du Schwarzy local : Frank Morris, mandaté par le gouvernement pour mettre fin à cette mascarade et accessoirement, faire tout péter. Du bon vieux nanar comme on les aime (ou pas) ! Quinze missions lui seront nécessaires pour mener à bien son projet dans la seule campagne possible ; une succession de joutes contre d'autres équipes de détenus, chaque victoire vous rapprochant naturellement de l'objectif initial. Comptez une grosse dizaine d'heures pour y parvenir, ce n'est pas énorme, mais déjà faut-il avoir le courage d'aller au bout. En effet, les objectifs manquent cruellement d'ambition et les graphismes piquent les yeux. Conscience professionnelle oblige et malgré un état comateux ponctué de minicrises épileptiques, je me suis tout de même intéressé ensuite aux modes Combat et multi. Trois factions – dont on ne se souvient déjà plus – nous étaient proposées. Sur le papier, des philosophies de jeu aux antipodes, pourtant, leur arborescence de développement est symétrique et les ordres de constructions ne diffèrent pas d'un iota. Il faut dire que le titre mise avant tout sur la simplicité pour convaincre (ce qui semble d'ailleurs être la tendance actuelle). Il joue donc le côté minimaliste avec très peu d'infrastructures et d'unités différentes.

The Show Must Go Off

Comme dans un Dawn of War – modèle de circonstance – il n'y a pas à proprement parler de collecte de ressources : l'énergie est l'affaire de générateurs à construire alors que le crédit s'accumule avec la prise de postes avancés. La capture de ces derniers (dix à vingt selon les cartes) est d'ailleurs la pierre angulaire du gameplay, basée avant tout sur le Control Map. Si le système a largement fait ses preuves ailleurs, il manque ici de dynamisme. Un sentiment négatif renforcé par l'ergonomie générale médiocre, les bruitages ridicules et une réalisation graphique bien en dessous de ce qui se fait actuellement. Bref, c'est plutôt froid que « show », cette histoire...

Sundin

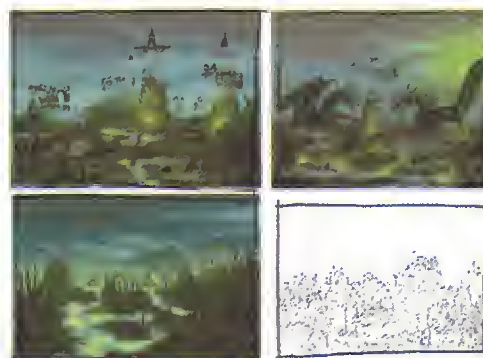
PUBLIC AVERTI — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Take Two Interactive
DÉVELOPPEUR Sixteen Tons Entertainment/ Allemagne
TEXTE ET VOIX en français



(Jingle) dix candidats, 72 caméras, 128 micros...





Des passerelles entre vos postes avancés sont censées dynamiser le jeu...

Un peu de technique

Aucun souci si vous êtes muni de la configuration recommandée (CPU 3 Ghz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo). Encore heureux...

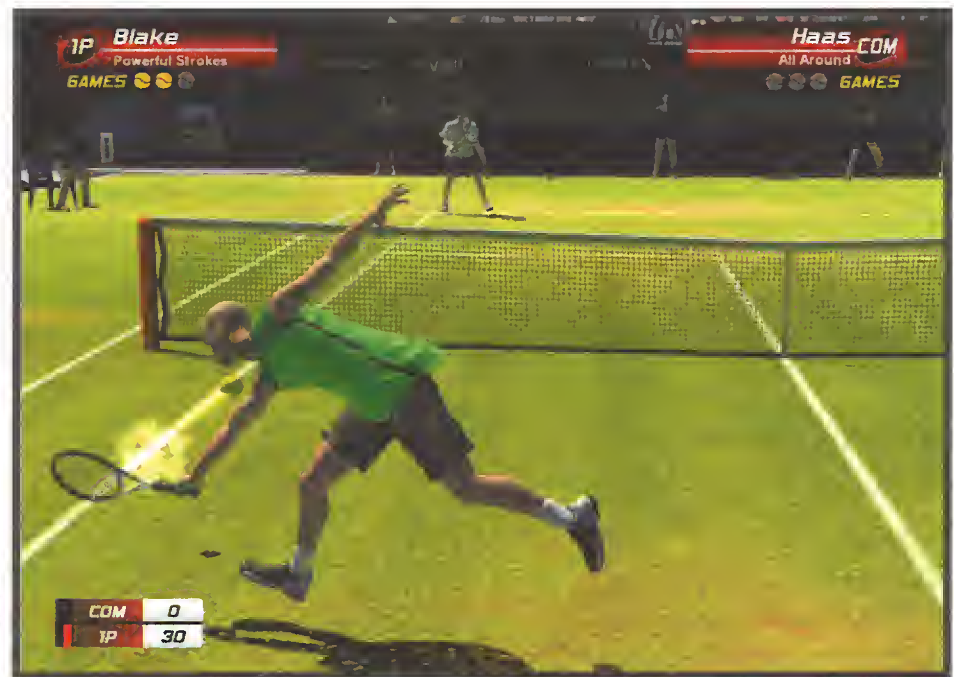
En Deux Mots

Trop mou, sans imagination et doté d'une réalisation technique datée, The Show porte bien mal son nom. Passez votre chemin, camarades.

+ Prise en main facile
- Simpliste
- Réalisation médiocre
- Lassant

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

IL AURA FALLU PATIENTER DES ANNÉES AVANT DE VOIR DÉBOULER UN NOUVEAU VIRTUA TENNIS SUR PC. AU MOINS, LE RÉSULTAT EST À LA HAUTEUR DE L'ATTENTE, EN TOUT CAS AU NIVEAU GAMEPLAY. PARCE QUE CÔTÉ MODE DE JEU, SEGA SE L'EST JOUÉ CARRÉMENT FEIGNASSE POUR LE COUP.



La puissance et la précision de votre coup dépendent de votre position ainsi que de la hauteur de la balle.

Virtua Tennis 3

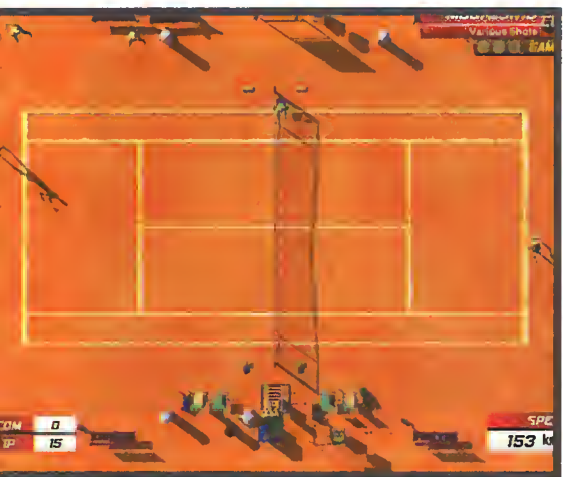
VA CHERCHER LA BABALLE





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO**
ÉDITEUR **SEGA**
DÉVELOPPEUR **SUMO DIGITAL LTD/GRANDE-BRETAGNE**
TEXTE & VOIX **EN FRANÇAIS**



Différents angles de caméras sont disponibles pour varier le point de vue du joueur. Un artifice qui amuse deux minutes, le temps de se rendre compte que la vue principale est la meilleure.

Sorti initialement dans les salles d'arcade en 1998, Virtua Tennis a su rapidement s'imposer comme la star de la balle jaune. Et cela, dès son arrivée dans nos foyers via la console ou le PC quelques années plus tard. En même temps, ça n'a pas été bien difficile de remporter le titre de « meilleur jeu de tennis » vu la concurrence à l'époque. Outre le génialissime Final Match Tennis sur Nec PC Engine sorti plusieurs années auparavant, il n'y avait pas grand-chose de sexy à se mettre sous la dent.
Seulement voilà, après un Virtua Tennis 2 paru en 2001 uniquement sur console, les jeux de tennis sont retombés dans une nouvelle traversée du désert. Certes, Top Spin a su créer un engouement non négligeable et mérité mais la plupart des fans de l'école Vitua Tennis sont restés sur leur faim, jusqu'à aujourd'hui. Cette fois, Virtua Tennis 3 déboule sur quasiment tous les supports pour mettre une sacrée claque aux amateurs de la série.





Je déteste les parties en double, j'ai toujours l'impression que mon partenaire me pique toutes mes balles. Ça saoule !

Jeu, set et match

Visuellement, ce troisième opus en met plein les yeux. Surtout au niveau des animations qui s'avèrent d'une fluidité exemplaire. Les personnages et le rendu des différents terrains ne sont pas en reste pour autant même si on peut chipoter sur quelques détails. L'aspect visuel ne fait pas tout, la grande force de Virtua Tennis 3 réside dans la facilité de sa prise en main. Le style Virtua Tennis est bien au rendez-vous : trois boutons suffisent à exécuter le moindre coup. Cette simplicité est un vrai régal pour les novices sans pour autant laisser les joueurs désirant plus de profondeur de jeu sur le banc de touche. Sous ses airs d'arcade, Virtua Tennis 3 propose des échanges beaucoup plus fins qu'il n'y paraît. Tout est une question de timing et surtout de position du joueur. Plonger à répétition pour renvoyer les balles prouve simplement qu'il faut revoir votre jeu de jambes afin de vous placer correctement pour frapper avec force et précision. Même le service peut être un minimum travaillé pour éviter de se prendre des retours gagnants à chaque début d'échange.

Évidemment, tout ça reste assez limité puisque VT 3 est loin d'être une simulation mais contre un bon joueur, un débutant ne touchera pas une balle.

Des modes toujours à la mode

Côté option de jeu, l'ensemble reste très classique. Le World Tour permet une fois de plus de se placer à la première place mondiale. Tout ça en perfectionnant son joueur via des minijeux et en affrontant un grand nombre d'adversaires à travers le monde. Quelques légères améliorations ont été apportées comme l'école de tennis qui vous apprend des coups plus ou moins difficiles à réaliser. Suite à quoi vous gagnerez quelques précieux points dans vos statistiques (déplacement, puissance de frappe, précision, etc.). Des matchs amicaux contre certaines célébrités seront aussi organisés histoire de peaufiner votre jeu. Il faut tout de même prendre garde aux tendinites, car en forçant trop sur l'entraînement, votre joueur risque de subir des blessures qui l'obligeront à s'arrêter durant quelques semaines. Dans l'absolu, ça n'a aucune influence réelle sur la continuité du World Tour à moins de vouloir être premier mondial en un minimum de temps. Si vous loupez une épreuve importante, vous pouvez toujours la rejouer l'année d'après puisqu'au final, l'avatar a 20 ans pour atteindre son objectif de champion du monde.

Erreur de parcours

Outre les matchs d'exhibition et la possibilité de vous amuser avec les minijeux en dehors du World Tour, vous risquez rapidement de tourner en rond. Malgré la difficulté variable de l'ordinateur, ce dernier ne sera pas un adversaire intéressant sur le long terme. Soit le CPU a le rôle de légume qui ne touche pas une bille, ce qui devient vite soporifique, soit les parties se résument à trouver les bons coups qui passeront face à un ordinateur cheaté. En gros, le joueur dirigé par l'I.A. se place au bon endroit dès l'instant où vous appuyez sur une direction avant même de frapper la balle. Et je crois qu'il n'y a rien de plus énervant, à part quand je tombe sur un héros pourri dans DotA. Comme à l'accoutumée, c'est contre un véritable joueur que Virtua Tennis 3 devient un véritable régal. Surtout qu'il est ENFIN possible de réaliser des matchs allant jusqu'à cinq sets. Il aura fallu attendre six ans pour obtenir cette option, merci Sega. Par contre, outre les parties en simple et en double, devant le même écran, vous ne pourrez pas jouer en ligne, ni même en LAN. Aucune option multijoueur digne de ce nom n'a été ajoutée à cette version PC, ce qui est simplement scandaleux. L'intérêt du titre risque donc de s'essouffler sur le long terme. Donc n'ayons pas peur de le dire, la meilleure version de Virtua Tennis 3 se trouve sur Xbox 360 qui possède, elle, un vrai mode de jeu en ligne. Voilà, du coup je suis déçu, je boude et c'est tout !

Cyd

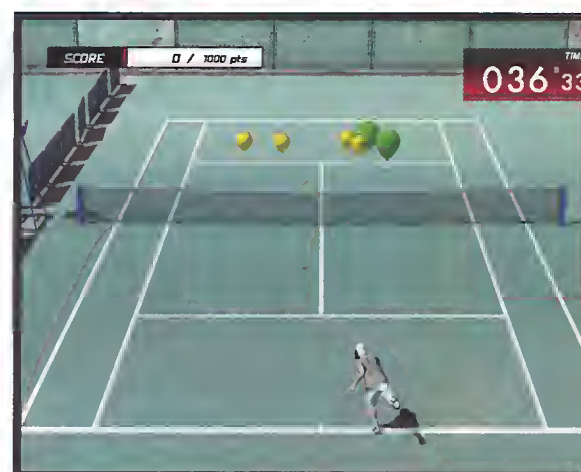




C'est bien connu, pour améliorer son jeu de jambes rien de tel que de courir après des fruits.

Un peu de technique

Pour profiter pleinement de tous les détails visuels et éviter que votre match de tennis ne se termine comme un mauvais replay tout saccadé, il faut opter pour une machine plutôt correcte. Un CPU 2,5 Ghz avec un petit Go de Ram et une bonne carte vidéo feront l'affaire.



En Deux Mots

Que dire à part que Virtua Tennis 3 est une véritable bombe niveau plaisir de jeu. Grâce à un gameplay nettement plus profond qu'il n'y paraît au premier coup d'œil. Malheureusement, le manque d'options mutlijoueurs (LAN et Online) est un faux pas qui risque d'en rebuter plus d'un et à juste titre puisque l'affrontement entre joueurs devient rapidement l'unique intérêt du soft.

- \+ Prise en main facile
- \+ Fun, rien que du fun
- \+ Animations très fluides
- − World Tour trop court
- − Pas d'ooline ni de LAN

8	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

IL AURA FALLU ATTENDRE UN AN POUR QUE LA PROVINCE IMPÉRIALE DE CYRODIIL, AU CENTRE DU CONTINENT DE TAMRIEL, NE VOIE LA SUPERFICIE DE SES TERRES AUGMENTER. FINI LES PLUGS-IN À DEUX DOLLARS ET LES TOURS DE MAGES PERDUES EN PLEINE MONTAGNE. DÉSORMAIS, C'EST TOUT UN TERRITOIRE DAEDRIQUE QUI S'OUVRE À VOUS...



Les trips infiltration à la Thief sont possibles. Évidemment, le principe est ici moins poussé (pas de diversion possible en éteignant une torche, par exemple), mais bel effort tout de même...

The Elder Scrolls IV : Shivering Isles

JEU DE RÔLE



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM **CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo**
ÉDITEUR **2KGames**
DÉVELOPPEUR **Bethesda Softworks/États-Unis**
TEXTE & VOIX **en français**



Ici, Grummites et Elytras se sont étripés joyeusement. Après avoir apprécié le spectacle à distance, il ne vous reste plus qu'à fouiller les dépouilles.

On les aura attendues, ces îles tremblantes, abreuvé, pour patienter, d'armure de cheval, de bateau pirate enfoui sous terre ou de nouveaux livres de magie. Mais l'attente n'aura pas été vaine. À peine sorti d'égouts où un empereur trouvera tragiquement la mort, et devenu maître de toutes les guildes du territoire, vous pouvez désormais vous rendre immédiatement sur une petite île apparue mystérieusement à l'est de Bravil. Là, un portail flamboyant recrache avec dédain des aventuriers qui semblent ne plus avoir toute leur tête. Oserez-vous faire le grand saut dans l'inconnu ? Sheogorath, prince daedra de la folie, vous y enjoint instamment.



La forgeronne du Creuset – elfe effrayante – sait trouver les mots justes pour fidéliser sa clientèle...

Falling deep into Dementia

Avant de vous présenter au prince et à ses sarcasmes, une épreuve vous attend. Le « gardien des portes », espèce de géant hideux à la dextre remplacée par une lame, cache les clés indispensables à votre progression dans sa chair. Le spectacle d'aventuriers balayés comme des fétus de paille vous incite à la prudence. Quelques discussions savamment orientées et la découverte qu'un tel monstre peut aussi avoir une mère vous fourniront des indices suffisants pour transformer la terreur en défunt. S'offrent désormais à vous les terres tourmentées des Shivering Isles. Arpenter le territoire de Sheogorath, c'est se laisser aller à apprécier un monde double. Au nord, Mania, avec ses champignons géants et ses paysages colorés, impose son exubérance et ses excès. Kathon, le duc Manien, apprécie la bonne chère et les drogues qui subliment la réalité, ses sujets sont des artistes, et les gardes à sa solde, les Auréals – appelés également Saints dorés – étincellent comme des pièces d'or. Ils incarnent, en quelque sorte, la douce folie du prince daedra. Au Sud, Démentia est plus sombre, plus torturée, avec ses paysages entre ombres et brouillards et ses arbres noueux. Syl, duchesse de cet aspect du territoire, souffre de paranoïa aigue, et ne serait vraiment rassérénée qu'en étant entourée de cadavres. Les démentiens expriment un aspect plus sombre du

prince Sheogorath, qui fait écho à l'apparence lugubre des Mazkens, ou Vils Séducteurs, ces gardes à la peau sombre sexy en diable.

Grise mine

Devant Shéogorath, enfin, les choses prennent un sens. Le prince cherche un champion, humain, étonnamment, pour contrer un mal mystérieux, la « marche grise », dont il refusera dans un premier temps de vous parler plus avant. Vous découvrirez ce qu'il en retourne après avoir fait vos preuves... Désormais adoubé par le maître des lieux, et avide de découvertes sur un territoire faisant à peu près le quart de Cyrodiil, vous voilà confronté à de nouveaux défis. D'abord, vous découvrirez une nouvelle faune. Du Scalon des marais au Baliwog venimeux, des Grummites coassants aux Atronachs de chair raccommodés, une dizaine de créatures nouvelles viendront goûter vos sorts offensifs et le tranchant de vos lames. La cohérence du monde et ses luttes internes s'expriment également au travers des zélateurs et des hérétiques, respectivement voués et opposés au prince daedra. Libre à vous de tenter de les approcher en vous habillant d'une de leurs robes... tout en faisant attention de bien garder vos distances sous peine d'être démasqué. Les plus guerriers d'entre vous – ou les plus naturellement discrets – ne s'embarrasseront évidemment pas de telles formalités...

Un nid à (bonnes) idées

Shivering Isles est une extension dans le sens le plus pur du terme. Ce n'est pas un patch qui améliore quoi que ce soit dans Oblivion, et les mécanismes de jeu restent exactement les mêmes. Tout ce que l'on vous propose, finalement, ce sont des quêtes inédites, des territoires à explorer et de nouveaux objets à récupérer. Exactement ce que l'on peut attendre d'un add-on, donc, mais il faut admettre que l'ensemble, ici, fonctionne à merveille : la dichotomie Mania/Démentia est bien trouvée, de nombreuses missions se révèlent on ne peut plus divertissantes (« aider » un villageois à se suicider, décider du sort d'infortunés aventuriers perdus dans un donjon...), de nouveaux sets d'armes et d'armures viennent avantageusement remplacer ce « tout daedrique » dont vous étiez si fier... Bethesda est même allé jusqu'à s'inspirer d'Elric et de sa Stormbringer pour proposer une épée mangeuse d'âmes aux aventuriers fines lames... Une extension réussie, exceptionnelle même si l'on ferme les yeux sur les défauts déjà connus d'Oblivion, promesse tenue de combats épiques et de dépaysement total.

Chris



Exemple d'I.A. « oblivienne » : ici, c'est l'archer « amie » qui a transpercé de flèches sa partenaire, qui se trouvait dans sa ligne de mire. Normal...



La pléthore de mods installés sur mon Oblivion n'ont pas empêché Shivering Isles de fonctionner parfaitement. Méfiance tout de même. Le titre de Bethesda, on le sait, est infiniment capricieux...

Un peu de technique

Lorsqu'il est sorti, il y a de cela une éternité (un an « informatique », c'est beaucoup), Oblivion était extrêmement gourmand. Aujourd'hui, à l'heure où Geforce 8800 et Core 2 Duo se pâment sur la scène hardware, du « moyen de gamme » suffit désormais. Ainsi, sur un Athlon 4000+, une 7800 GTX et 2 Go de RAM, Shivering Isles est parfaitement jouable, ce, jusqu'en 1280 x 1024 et la plupart des options graphiques au maximum.



Install en « franglais » ? Oui, mais...

Un malencontreux clic de souris m'a fait installer Shivering Isles version française sur mon Oblivion anglais... Démarrage du jeu, petite goutte de sueur... Bon, tout fonctionne. Dans Oblivion proprement dit, tous mes menus ont été traduits, et les personnages, s'ils continuent à parler anglais, proposent des sous-titres en français. Finalement, c'est presque mieux. Seul (gros) bémol, certains PNJ ne discutent plus vraiment : devenus muets, ils ne proposent plus que des sous-titres dialogues qui s'affichent quelques secondes avant de disparaître abruptement. Méfiance donc même si, une fois dans les Shivering Isles, la localisation en français est complète et parfaitement opérationnelle.



Dans Dédoubla, chaque villageois manien possède son double Démentien (et vice versa). Une expression de la dichotomie des Shivering Isles.

En Deux Mots

ÉCHAUDÉS PAR DES PLUGS-IN CERTES SYMPATHIQUES MAIS SANS GÉNIE NI AUDACE, LES AMOUREUX DES ELDER SCROLLS ATTENDAIENT CE SHIVERING ISLES AU TOURNANT. JOIE : BETHESDA A FAIT DE VRAIS EFFORTS ET PROPOSE UN MONDE « PARALLÈLE » D'UNE VRAIE RICHESSE, EXTRÊMEMENT PRENANT. UNE TRENTAINE D'HEURES PLEINES ET RÉJOUISSANTES POUR UNE EXTENSION À 30 EUROS... 1 EURO L'HEURE. C'EST HONNÊTE.

- + Une réalisation toujours impressionnante
- + Un univers « double » aux ambiances torturées
- + Des missions franchement originales
- − Une I.A. toujours très imparfaite
- − Chevaux interdits dans les Shivering Isles

TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	8

Sam & Max Episode 5 Reality 2.0

BIENVENUE DANS LA « MAXTRIX » !

Config minimum CPU 800 MHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Telltale Games **Développeur** Telltale Games/États-Unis **Texte & voix** en anglais

COMME CHAQUE MOIS, SAM & MAX REVIENNENT SQUATTER NOS DISQUES DURS. ET CETTE FOIS-CI, ILS EN ONT MANIFESTEMENT PRIS DE LA BONNE.

« 404 Street Not Found ». Évidemment.



Plus le temps passe, plus les développeurs de Telltale engrangent du succès et plus ils se laissent aller à consommer des trucs pas très catholiques. Cela dit, je ne vais pas m'en plaindre. Après un épisode 3 plutôt mou du genou et un quatrième qui m'avait heureusement réconcilié avec la Freelance Police, ce cinquième opus m'a carrément donné envie de leur faire des bisous. Oh oui, plein. Et pourtant, je ne suis pas un mec facile. La raison de cette soudaine impulsion über-affective ? Reality 2.0 est pour le moment (et de loin) le meilleur épisode de la série. Si Abe Lincoln Must Die avait déjà franchi les limites du n'importe quoi, Reality 2.0 va encore plus loin dans l'absurde et le bizarre, en s'attaquant cette fois aux univers virtuels et aux jeux vidéo, terreau fertile aux délires les plus extravagants. Ce qui nous vaut quelques répliques savoureuses, comme celle où Bosco explique la notion d'avatar à nos deux flics adorés : « On peut jouer à être un elfe, un orc ou une jeune fille de 15 ans cherchant à expérimenter les joies du monde adulte. ».

« Where is the Internet ? »

Alternant entre monde réel et virtuel, nos deux flics de choc devront



mettre à mal une organisation mystérieuse dirigée par un quatuor atypique de machines « vintage ». Et surtout, ils devront terrasser l'Internet. Et ça, ça risque d'être tendu. Reality 2.0 est donc sans doute possible le meilleur Sam & Max « nouvelle génération » depuis la reprise du flambeau par Telltale. Plus osé encore : ils vont même jusqu'à dénoncer leurs propres erreurs dans une belle démonstration d'autocritique lorsque Max explique : « Les jeux vidéo ne sont pas si mauvais, tant qu'on n'est pas coincé dans un interminable arbre de dialogue. » Ils sont forts, ces cons. Et vous hésitez encore ?

Faskil

+ Du Sam & Max vintage pur jus ! + Les scénaristes sont fous
− Il y a un moment où ça s'arrête

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7	8	8

Ma Pension d'Animaux 2

TAMAGOSHI 2007

FERMEZ LES YEUX, IMAGINEZ QUE VOUS FAITES UNE BONNE ACTION EN ACHETANT MA PENSION D'ANIMAUX 2… MAIS NON, C'EST UNE BLAGUE !



+ Pédagogique − Plus répétitif, tu meurs ! − Très lent

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	POUR LES ADULTES	POUR LES ENFANTS
3	3	0	3

Config minimum CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo **Éditeur** Gost Publishing **Développeur** Independant Arts Software/Allemagne **Texte et voix** en français

Comme l'indique judicieusement son titre, ce jeu est une suite… Et là, la question qui me brûle les lèvres, c'est : pourquoi ? Gérer une armée, c'est cool ! Gérer la vie d'un avatar, soit ! Mais quel joueur digne de ce nom aurait envie de prolonger l'expérience d'un jeu de simulation dont le but est de nourrir et de soigner une bande d'animaux domestiques ? Telle Brigitte Bardot défendant le bébé phoque, j'ai tout de même revêtu ma panoplie de plouc en tongs pour prendre soin des pauvres petits chienchiens abandonnés par des maîtres ingrats, partis se dorer la pilule… Résultat : nettoyage des enclos à lapins et des cages à oiseaux, achat de nourriture et soins en tout genre pour poissons, chats, chiens et chevaux… Et une fois qu'on a fini les corvées, je vous le donne en mille : on recommence !!! Ah je vous dis pas comme on se poile à la pension d'animaux… C'est la grosse



À la bouffe, Roger Rabbit !

marrade tous les jours ! Lever 8 h, coucher 18 h, une musique d'ambiance, toujours la même pendant les 17 missions, qui vous donne envie de faire un civet et tout ça, si possible, sans contracter de dettes… Tout cela pour se voir décerner le titre paraît-il très convoité de « meilleure pension d'animaux » Pfffiou, c'est trop de bonheur ! Et, si vous avez encore un centimètre carré de peau qui ne sent pas le crottin virtuel, vous pouvez aussi vous essayer au mode Équitation ou au jeu libre, juste comme ça pour rire… Cela dit, mon chien a adoré. Surtout le petit goût de plastique de l'emballage…

Ashbey



Les seules vraies courses à plusieurs se déroulent en « off-road » et le truc sorti de l'espace devant ma voiture, c'est un checkpoint.

Je bâille. Vous ne me voyez pas mais là, au moment précis où je rédige ces lignes, je bâille à m'en péter la mâchoire. Ne vous sentez pas visé, l'idée de vous parler d'Xpand Rally Xtreme ne m'ennuie absolument pas, c'est le jeu de Techland qui m'endort. D'ailleurs, j'arrive à écrire en jouant, je pilote actuellement une bagnole dont les formes rappellent vaguement une Peugeot 206 WRC et je trace sur des pistes censées représenter l'Italie. Je dis censées car la petite route de montagne que je maltraite ne dispose guère que de quelques courbes en épingle et d'une douzaine de cailloux pour justifier son existence au pays des spaghettis. Je peux très bien enclencher la pause et venir taper quelques mots sur cette page, de toute façon le virage suivant ressemblera au précédent et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée. C'est palpitant. À tel

Xpand Rally Xtreme

SOMMEIL LEVANT

MESDAMES ET MESSIEURS, BONJOUR ET BIENVENUE À L'HÔTEL XPAND RALLY ! VOUS AVIEZ AIMÉ NOS COULOIRS CHALEUREUX, NOS LITS DOUILLETS ET NOTRE SERVICE IMPECCABLE ET C'EST CE QUI NOUS VAUT VOTRE RETOUR CHEZ NOUS. DU COUP, ON VOUS PROPOSE UNE SUITE.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Koch Media
Développeur Techland/Pologne
Texte et voix en français

point que je finis par me demander à quoi les développeurs carburent pour oser proposer un jeu aussi ennuyeux. Allons bon, il n'était pas si mauvais le premier opus sorti en 2004, il m'arrivait même de m'amuser à frôler des ornières ou sur un changement de surface influant légèrement sur le comportement de ma voiture. Mais non, là, vraiment, je ne peux pas et cette suite n'app… gmsmjg frrppsZzzzzzz.

Re-double jeu

Vous l'aurez compris, Xpand Rally n'est pas vraiment une réussite et, à moins d'être un fou furieux des rallyes, il n'est pas évident de s'y investir. N'allez pourtant pas croire à une production aussi nullissime que Crazy Frog Racer, non, le problème est qu'ici tout est moyen. Commençons par le moteur 3D : le Chrome Engine nouvelle version semble tout droit sorti du siècle passé malgré une profondeur de champ un peu plus appuyée qui ne fait pas oublier les effets de flou exagérés de manière ahurissante. On ne peut pas dire que ce soit moche mais on reste très loin des standards actuels. Passons maintenant aux physiques des voitures et à leur inertie pour le moins… étrange. Imaginez-vous à la barre d'un paquebot en train d'essayer d'éviter un iceberg, vous aurez une idée de ce que ça donne une fois au volant. Question durée de vie, c'est sympathique et un joueur lambda devrait y rester collé une bonne petite semaine, voire deux. À condition évidemment de parvenir à garder les yeux ouverts. Personnellement, j'ai abandonné.

Yavin

Il pleut ? Pas grave, ça ne change rien au comportement de la voiture.



Un peu de technique

La config mini recommandée devrait suffire pour jouer à peu près confortablement. Rien d'autre à signaler.



Je t'avais pourtant dit de ne PAS toucher à l'ALLUME-CIGARE.



En Deux Mots

Avec Xpand Rally Xtreme, les Polonais de Techland proposent un jeu certes bon marché (moins de 30 euros) mais qui souffre de son moteur 3D vieillot et de ses spéciales soporifiques. Pour les inconditionnels du rallye, et encore.

- + Un max d'épreuves
- + On s'endort
- − Physiques pénibles
- − Moteur 3D daté

4	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

S.W.A.T. 3 – Close Quarter Battle : Elite édition

Genre : Reprise d'otages
Infos : Environ dix euros – CPU 500 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Sierra/Mindscape
Note : 77 % dans Joystick n° 120

Certes, il n'est plus de toute jeunesse ce S.W.A.T. 3, mais pour les malheureux qui n'ont pas encore eu les moyens de se débarrasser de leur vieux P3 pour une config flambant neuve (et qui se privent ainsi de l'excellent S.W.A.T. 4), voilà de quoi s'éclater quand même sans s'exploser le budget. En plus, là vous disposerez de la version Elite pouet pouet avec des niveaux inédits et un mode multi. Malgré une I.A. pas toujours au top, ce FPS tactique offre une durée de vie tout à fait correcte, notamment grâce à l'existence de nombreux mods concoctés avec amour par la communauté.





Silent Hunter 3

Genre : Sous-marin
Infos : Environ dix euros – CPU 1,6 GHz + 512 Go de Ram + Carte 3D 128 Mo – Ubisoft Roumanie/Emme
Note : 7/10 dans Joystick n° 169

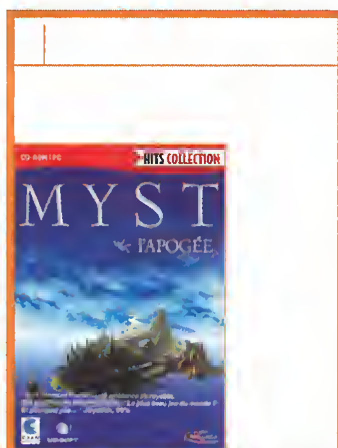
Moi, les sous-marins, ça ne m'a jamais vraiment parlé. Je me souviens du dernier jeu du genre que j'ai dû toucher dans ma carrière de gamer et c'était Silent Service sur C64. Oui, je sais, ça date, coup de vieux, tout ça, merci de ne pas insister. Pourtant, mes petits collègues, plus branchés que moi par les escapades militaro-marines, insistent pour que je vous dise que ce Silent Hunter 3, il est vraiment trop bien : de la 3D qu'elle est jolie avec ses cycles jour/nuit et sa mer qu'on voit danser le long des golfes clairs, des U-boats modélisés avec talent, une campagne dynamique, un éditeur de missions et même un mode multi. Tout ça pour dix euros, que demander de plus ?

Battlefield 1942

Genre : Faites la guerre, pas l'amour
Infos : Environ dix euros – CPU 600 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – EA Games/Mindscape
Note : 10/10 dans Joystick n°141

Référence incontournable du FPS online, Battlefield 1942 est toujours au top de sa forme, avec des zillions de joueurs partout dans le monde. Enfin, environ hein, j'ai pas compté. Que vous décidiez de jouer à pattes ou en empruntant les nombreux véhicules dont dispose le titre, le plaisir de jeu est resté authentique, même si le moteur a un poil vieilli. Bon, par contre, si vous n'avez pas d'amis ou de connexion Internet, oubliez : tout seul, ça a autant d'intérêt qu'une pizza végétarienne. Et tant qu'à faire, si vous êtes fan, orientez-vous carrément vers le Battlefield Anthology sorti l'année dernière, qui pour un peu moins de 20 euros, vous permettra de vous éclater au titre original et à ses deux extensions : Road to Rome et Secret Weapons of World War II.





Myst : l'Apogée

Genre : Culte
Infos : Environ 5 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram – Cyan Worlds/Mindscape
Note : 95 % dans Joystick n°48 (pour la version originale)

Myst : l'Apogée, c'est une sorte de remix de Myst, premier du nom. En somme, c'est une porte d'entrée idéale pour tous ceux qui n'auraient pas encore succombé à ce classique des classiques. Du bon jeu d'aventure old school blindé d'énigmes. Une perle culturelle pour mettre vos neurones à rude contribution, flatter votre intelligence et vous donner, une fois l'œuvre terminée, une satisfaction incommensurable. Tout le contraire d'un disque de Moby, en somme. Et si vous accrochez, pourquoi ne pas lorgner du côté de la trilogie Myst Collector qui, pour quelque vingt euros, vous permettra de vous essayer aussi à Riven, suite directe de ce premier opus, ainsi qu'à Myst III : Exile.



MATERIEL.NET
Tout le High-Tech sur Internet



SUPREME COMMANDER OFFERT

Config' X-Pert
Il n'y aura qu'un seul vainqueur : vous !
Configuration SLI à un prix redoutable, la X-Pert renferme un processeur Intel® Core™ 2 Duo E4300, une Asus P5N-E SLI et non pas une mais deux GeForce 7600 GT configurées en SLI !

1 099 €

2589,90 € ou 3x **863 € 30**

Asus W2PC-7M011C
La HD et la TNT portable !
- Processeur Intel® Core™ 2 Duo à 2 GHz
- Mémoire 2048 Mo DDR2 & Disque dur 160 Go
- ATI Mobility™ Radeon™ X1700 HyperMemory™
- Graveur DVD±RW DL
- Écran 17" Crystal Shine WUXGA
- Windows® Vista™ Edition Familiale Premium

OCZ Flex XLC 2 x 1 Go PC9200
Kit de barrettes à prix givré !
Cadencées à 1150 MHz en 5-5-5-18, les barrettes mémoire OCZ Flex XLC offrent à la fois refroidissement passif et watercooling ! Des performances exceptionnelles pour redécouvrir vos jeux !

369,99 €

THQ S.T.A.L.K.E.R. : Shadow Of Chernobyl
L'homme a créé l'enfer sur Terre.
Avril 1986, le réacteur nucléaire n°4 de Tchernobyl explose créant 30 km² de radiations et d'anomalies : "La Zone" sera désormais votre univers...

44,90 €

1299 € ou 3x **433 € 00**

Fujitsu Siemens Amilo Si1520-7202
Petit mais très costaud !
- Processeur Intel® Core™ 2 Duo T7200 à 2 GHz
- Écran 12,1" CrystalView WXGA
- Poids plume de 1,7 Kg
- Mémoire 2048 Mo DDR2 & Disque dur 120 Go
- Carte graphique Intel® GMA 950
- Graveur DVD±RW DL
- Windows® Vista™ Edition Familiale Premium

Microsoft Wireless Entertainment Desktop 7000
Prêt pour Vista !
Idéal pour compléter une configuration Windows Vista ou Windows Media Center ! L'ensemble comprend un clavier multimédia et une souris Wireless Laser Mouse 8000, ainsi qu'une clef USB BlueTooth.

129,90 €

22" 2 ms

Samsung SyncMaster 226BW
Compatible Windows Vista™, ce superbe 22" noir-laqué va vous éblouir ! La fonction de contraste dynamique DFC permet d'atteindre le taux incroyable de 3000:1 !

429,90 €

G.SKILL

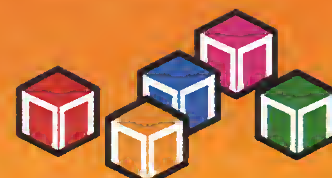
Gamme G.Skill
G.Skill est la nouvelle marque de mémoire qui monte ! Ses barrettes d'exception en double canal offrent de très hautes performances !

A partir de **29,95 €**

Corsair Flash Voyager GT USB 2.0 4 Go
Pour ceux qui en veulent toujours plus !
Le spécialiste de la mémoire frappe une nouvelle fois avec les Corsair FlashVoyager GT, des clés USB ultra rapides pour les utilisateurs ultra exigeants !

52,99 €

Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 7 000 références sélectionnées
Paiement en 3x sans frais à partir de 300 €
3 points retrait en France : Nantes, Rennes, Bordeaux & Lille
Transporteur au choix - Livraison en 24 ou 48 h



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Quoi de Neuf

par la rédaction



PC Commodore

Ils sont de retour, mais pas avec des Amiga… La marque mythique renaît et propose des PC de la mort qui tue ! La gamme Commodore Gaming débute avec du Core2 Duo E6320 1.8 GHz et grimpe jusqu'à des Quad-Core, rajoutez entre 2 et 4 GB de RAM, une ou deux cartes graphiques en SLI, les cartes mères Asus qui vont bien… Le tout dans un boîtier noir sobre et fonctionnel ou décoré selon vos goûts, il n'y a qu'à demander. Petit coup de forceps dans la bourse concernant le prix, mais bon sachez qu'il y a un émulateur C64 avec 50 jeux préchargés inclus. Y a aussi Vista Ultimate, qui risque de bien tourner vu la puissance des bestiaux mais sinon, pour jouer et se la péter, c'est du tout bon !

FABRICANT : COMMODORE
SITE WEB : **WWW.COMMODOREGAMING.COM**
PRIX : ENTRE 1 200 ET 5 000 EUROS

Système sonore Star Wars

On vous connaît, vous n'êtes pas des gens raisonnables et vous n'avez pas résisté : vous avez lâché 2 500 euros hors frais de port dans le lecteur multimédia R2D2 présenté dans le n° 191. Ça pète dans votre salon, vous regardez les trilogies en vous prenant pour un Sith Lord mais… l'expérience pourrait être encore meilleure, avec ces enceintes en forme de TIE fighter, absolument incontournables pour les plus extrémistes d'entre vous. Présentées en avant-première au CeBit, elles devraient être commercialisées d'ici peu. (Re) commencez à économiser, quelque chose dans la Force nous dit que ça ne va pas coûter 30 euros…

FABRICANT : NIKKO
SITE WEB : **WWW.NIKKOTOYS.COM**
PRIX : NC

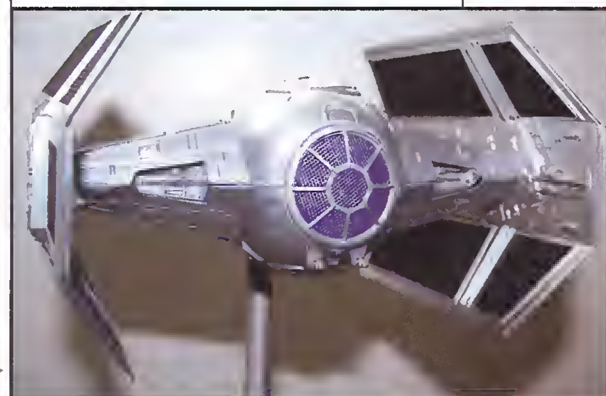


Clavier Steampunk

Non, ce bijou n'est pas en vente, tout au moins pour l'instant. Mais j'en connais qui seraient prêts à de gros sacrifices pour se procurer un clavier aussi classieux, inspiré des machines à écrire de type Underwood. C'est sur ces touches rondes au claquement unique qu'ont été écrites quelques-unes des plus belles pages de la littérature moderne… La marque n'existe plus mais on en trouve facilement pour pas cher dans les brocantes, couplez ça avec un vieux clavier IBM à cinq euros et armez-vous de patience. Si vous êtes un minimum agile des doigts (et vous l'êtes, vu comment vous roXXez dans les STR, non ?), vous trouverez sur Steampunkworkshop toutes les instructions pour réaliser cette merveille.

FABRICANT : TOI, AVEC TES GROS DOIGTS
SITE WEB : **STEAMPUNKWORKSHOP.COM**
PRIX : PAS GRAND-CHOSE SI VOUS ÊTES BRICOLEUR







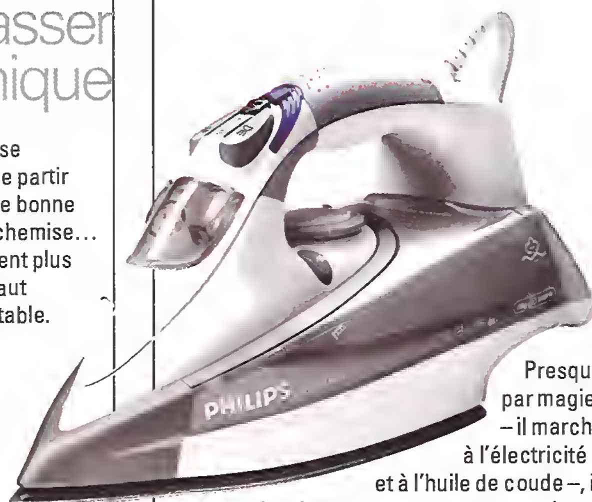
i1055

L'objet avec le nom le plus moisi du mois : quelle idée que ce sobriquet de figurant droïde ! Il s'agit d'un lecteur DVD portable avec écran sept pouces intégrés, pouvant en prime accueillir un Ipod. La batterie/chargeur intégrée permet d'assurer le visionnage d'un film DVD ou d'un fichier vidéo Ipod sans risque de tomber en panne sèche. Ça se branche sur secteur, ça peut se connecter sur une télé (sorties S-Video) et c'est relativement peu encombrant : parfait pour partir en week-end si jamais vous faites partie des geeks aimant sortir de chez vous tout en gardant son petit confort.

Fabricant : iLuv
Site Web : www.i-luv.com
Prix : environ 200 euros

Fer à repasser ionique

Parfois dans la vie, on est obligé de se déconnecter, d'éteindre son PC et de partir rencontrer de vraies gens. Pour faire bonne impression, mieux vaut mettre une chemise… Le problème c'est que c'est carrément plus chiant à entretenir qu'un T-shirt : il faut la repasser pour que ça soit présentable. Ceux d'entre vous qui ont déjà « bêtatesté » un fer connaissent le problème causé par un pli mal placé plus rebelle qu'une mèche de cheveux de Styx. Philips solutionne cela et nous pond une technologie digne de Star Trek (mais pourquoi cette analogie avec l'Enterprise ? ! ?), à base d'ionisation de la vapeur, pour son dernier fer de lance (jolie, non ?) des buanderies, le GC 4430.



Presque par magie – il marche à l'électricité et à l'huile de coude –, il éradique avec ses vapeurs magiques les disgracieuses froissures !

Fabricant : Philips
Site Web : www.philips.com
Prix : environ 90 euro



Verballs

Plus inutile et kitsch, on a rarement vu, donc on se sentait obligé d'en parler. Vu leur prolifération, c'est à se demander si ce genre de bidule censé rendre plus rigolo le VoIP n'est pas en train de devenir Le Chien en Peluche qui Remue la Tête à l'Arrière des Voitures© de ce jeune siècle. L'horrible – pardon – la conceptuelle petite chose dispose d'un haut-parleur et d'un micro interne, gesticule des bras, fait semblant de babiller pour imiter votre correspondant, bref fait tout son possible pour vous dérider pendant vos sessions Skype, Teamspeak ou autre Ventrilo. Pas très sérieux en Raid ou en Deathmatch mais certainement parfait pour égayer votre progéniture en bas âge.

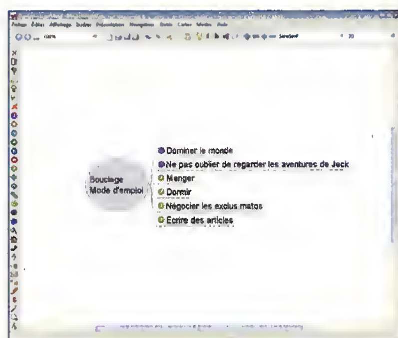
Fabricant : Aardvark
Site Web : www.verballs.com
Prix : environ 40 euros



DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Rubrique Utilitaires, terre de mixité. Entre un FreeMind écrit en Java, le petit et mignon Transfz et le retour en grâce de Yahoo ! avec une version réussie de l'ex-Konfabulator, tout le monde trouvera son bonheur. Le tout certifié et approuvé par la rédaction de Joystick. Pour vous donner une image, c'est encore plus prestigieux que le Label rouge sur les poulets...

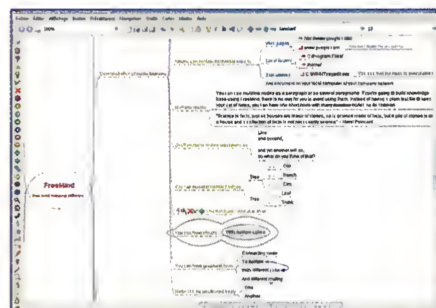


Un bouclage, rien de plus facile...

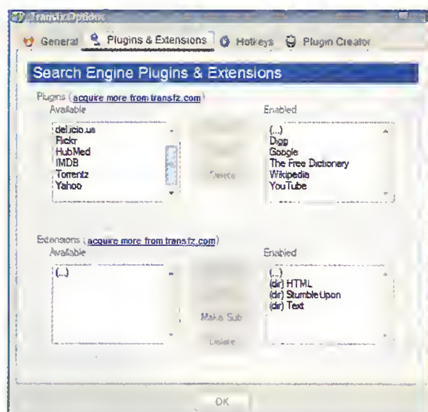
FreeMind

- VERSION : 0.9.0b9
- ÉDITEUR : Joerg Mueller
- LICENCE : Freeware
- URL : http://freemind.sourceforge.net

Je m'étais promis de ne jamais tester un logiciel en Java dans la rubrique Utilitaires... Et pourtant, voilà que je renie mes principes aujourd'hui avec FreeMind. Avant d'aller plus loin, je dois vous dire que FreeMind est un logiciel lent, pas très ergonomique et dont l'interface est encore moins réactive qu'un site Web distant avec un bon vieux modem 28800 bauds. Bref, sur le papier il n'a véritablement rien de séduisant, si ce n'est son concept original qui lui vaut une exception : c'est un organisateur d'idées. Un peu comme le Pensieve de Dumbledore dans Harry Potter (on me souffle que cela a été traduit en Pensine), sans la baguette magique et la possibilité de revivre des scènes passées. FreeMind est beaucoup plus cru, il vous faudra taper vous-même vos idées et trouver la manière de les agencer. Formuler ses pensées peut demander un peu de temps, tout comme le concept d'arborescence. En effet, le mode de représentation choisi par FreeMind est celui d'un arbre avec des branches qui se séparent en plusieurs morceaux et des feuilles au bout. Une forme de hiérarchie intéressante qui semblera assez naturelle de prime abord. Histoire de rendre ses arborescences plus lisibles, FreeMind propose les arguments habituels : couleurs, fontes différentes, et une série d'icones pour représenter différents états. Tout ceci est assez sympathique même si le concept de base nous semble quelque peu particulier. Certes, l'arborescence est une logique facile à modéliser, mais notre cerveau ne fonctionne pas exactement de la sorte. Il s'agit plutôt d'association d'idées et de recoupements. Pour essayer de compenser cette tare fondamentale, FreeMind propose deux palliatifs. Le premier consiste à faire des liens entre des feuilles qui ne sont pas directement reliées. Une flèche quoi. L'autre consiste à regrouper des idées sous la forme d'un nuage, et là c'est de suite plus intéressant. Bien entendu, tout ceci réclame un peu de pratique pour qu'on arrive à s'en servir convenablement. Le gros avantage de FreeMind est qu'il n'a pas de concurrence directe. Forcément, ça aide...



La documentation de FreeMind montre les possibilités de mise en forme.

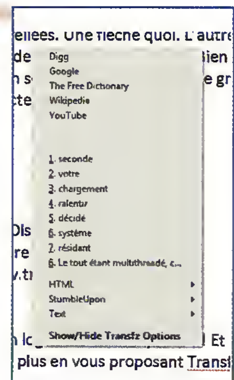


Des tas de plugs-in sont déjà pré-installés, on peut cependant en télécharger encore plus sur le site du logiciel.

Transfz

Encore un logiciel résidant système ! Eh oui, j'ai décidé de ralentir le chargement de votre OS d'une seconde de plus en vous proposant Transfz. Mais rassurez-vous, il les vaut largement. Ce petit bout de soft réagit dans toutes vos applications pour peu que vous pressiez une combinaison de touches (par défaut, Ctrl + D, c'est bien entendu configurable). Un menu s'affiche alors, vous permettant d'effectuer des recherches sur vos moteurs et sites préférés. Des classiques comme Yahoo! et Google, des dictionnaires, Wikipédia mais également des choses plus « modernes » comme le site d'images Flcker, la base de données des films IMDB ou le thermomètre instantané des choses sympathiques, Digg. Par défaut, la recherche est effectuée sur le texte que vous avez sélectionné. Pas la peine d'en faire des tonnes, Transfz est petit, ne prend pas de place et devient rapidement indispensable. Adopté !

- VERSION : 1.05b
- ÉDITEUR : Janus Olsen
- LICENCE : Freeware
- URL : www.transfz.com



Mémorisation des mots « highlightés » et du contenu mis dans le presse-papier, Transfz fait dans le pratique.

JLC's Internet TV

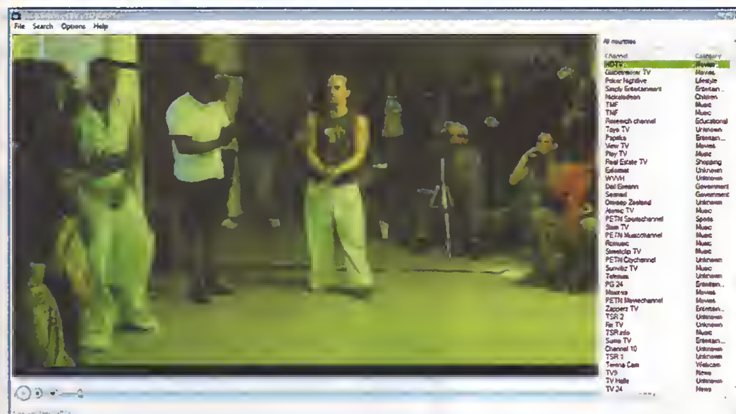
Pendant que les émissions de télé sans imagination pompent le pire de YouTube pour faire « in », la télé commence petit à petit à s'émanciper des ondes contrôlées pour se lancer dans le grand bain du Net. Je ne parle pas des chaînes de télévision que vous pouvez voir sur votre FreeBox ou tout autre offre dite « TriplePlay ». Dans la pratique, même si ces chaînes arrivent par la prise téléphonique, cette télévision vient des serveurs de votre fournisseur d'accès. Avec JLC's Internet TV, on peut accéder aux chaînes véritablement alternatives, celles qui sont issues du grand Internet mondial. L'interface du logiciel est simple et il vous faudra disposer des dernières versions de Windows Media Player et de Real Player (ou plutôt Real Alternative) pour accéder à leur totalité. On commencera tout d'abord par importer la liste. Pour cela, notre ami Joakim utilise un site dont on voit la publicité à chaque bufferage de chaîne. Peu importe, puisque l'on a droit à un peu plus de 1 500 venant d'un peu partout dans le monde. Pour ceux qui ne jurent que par leur drapeau, une petite cinquantaine de canaux français sont disponibles. Un bon paquet de télés régionales, des chaînes amateurs et mêmes des « conventionnelles » qui jouent le jeu du Web. Dans le lot, un paquet de chaînes d'informations come LCI, France 24, BFM TV, etc. Bien entendu, leur qualité peut varier du meilleur au pire, on peut heureusement les trier par bitrate afin de voir en priorité celles dont la qualité est élevée. Dans le lot, on trouvera même une tentative de chaîne en haute définition chez nos amis tchèques. Avec un rendu, il faut le dire, assez sympathique pour du streaming. L'interface du logiciel est un peu rustre mais elle fait l'essentiel, JLC's Internet TV vous évitera de devoir vous perdre dans des les fins fonds de sites Web pour pouvoir assouvir vos besoins télévisuels.

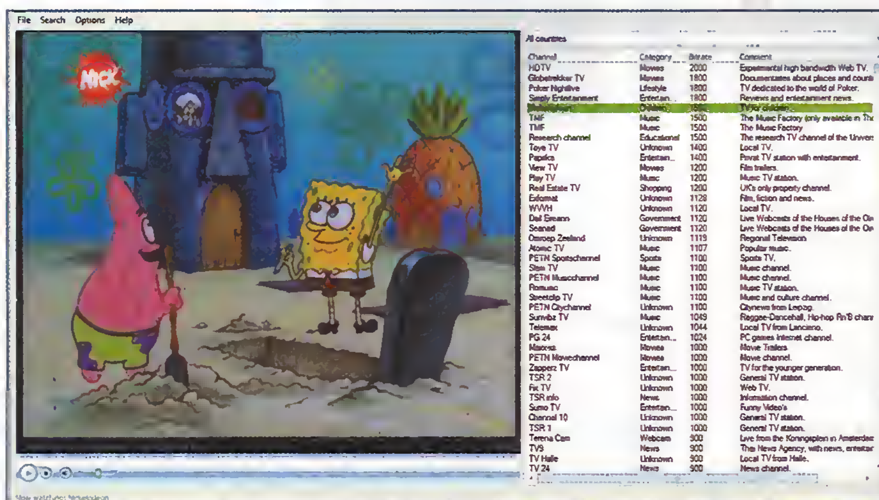
- VERSION : 1.0 Bêta 5'
- ÉDITEUR : Joakim L. Christainsen
- LICENCE : Freeware
- URL : www.jlc-software.com



LCI fait partie des télévisions françaises que l'on peut regarder en ligne.

La HD en streaming ? C'est possible.





On a même droit aux dessins animés stupides. Chouette !

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

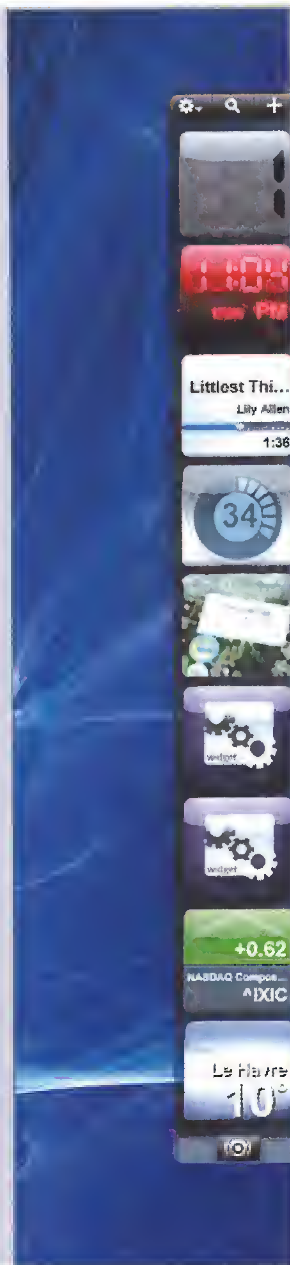
Yahoo! Widgets

- VERSION : 4.01
- ÉDITEUR : Yahoo !
- LICENCE : Freeware
- URL : http://widgets.yahoo.com

S'ils sont connus pour leur portail à tout faire, les petits gars de Yahoo! ont proposé au fil des époques de petits logiciels pour PC. Qui se souvient de leur News Ticker par exemple, précurseur des rss et autres technologies dites de push ? Pas grand monde. Ce Yahoo ! Widgets n'est cependant pas originaire de la société, il s'agit d'un logiciel racheté que l'on connaissait sous le nom de Konfabulator, considéré comme le père spirituel du Dashboard de MacOS. Pour ceux qui ne connaissent pas le concept, il s'agit de mini-applications qui servent à résumer un certain nombre d'informations utiles, qu'elles proviennent du Web ou de votre machine. Le tout avec un design coloré. Pour cette nouvelle version, Yahoo ! a mis la main à la pâte et autant dire que c'est clairement réussi. On a droit à un « dock » que l'on peut placer dans un coin de l'écran et qui regroupe des icones correspondant aux widgets qui tournent. Petite différence pour les habitués d'Apple, on peut au choix garder ses widgets sur l'écran en sus des autres applications, ou les réserver pour le mode Heads up display. On l'active par un raccourci clavier (F8 par défaut), l'écran devient alors semitransparent et l'on voit s'afficher les différents widgets que l'on a sélectionnés. L'intégration avec les autres « services » du portail (actualité, mail, etc.) fait également beaucoup, même si cela reste optionnel. Par défaut, un paquet de Widgets est déjà fourni pour surveiller l'état de sa machine (niveau de batterie, WiFi, utilisation CPU et RAM…), des tâches classiques (horloges, calendriers) et d'autres en ligne (météo, horoscope, j'en passe et des meilleurs). Ce à quoi s'ajoute une bibliothèque d'un bon millier de Widgets qu'on peut télécharger en ligne. Le tout étant multithreadé, consommant moins de mémoire qu'un vieil iTunes, et ne se bloquant pas bêtement et sans raison. La cerise sur le gâteau, c'est que l'interface est véritablement conviviale en plus d'être très réussie. Les animations du dock vous donnent envie de lécher votre écran et comme le disait Yavin : « Ils veulent pas faire un os chez Yahoo!, tant qu'on y est… ». Allez savoir, en attendant ils ont réussi avec ces Widgets à rendre encore meilleur le bon vieux Konfabulator. Moi je dis, respect, les gars.



Le mode HUD avec quelques-uns des Widgets par défaut. Pas moche…



Le bien joli dock regroupe une vue simplifiée des différents Widgets lancés.

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :*** Gomplayer 2.1.1.3401, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.6, Media Portal 0.2.2
- ***Lecteurs audio :*** iTunes 7.02, Winamp 5.33, Foobar 2000 0.9.4.2, Deliplayer 2.50
- ***Mailreaders :*** Outlook 2007, Mozilla Thunderbird 1.5.0.10
- ***NewsReader :*** Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.9b, Xnews 6.1.3
- ***Pagers Internet :*** Trillian Pro 3.1, Miranda 0.6, Windows Live Messenger 8
- ***Anti-lourds :*** Spamihilator 0.9.9.13, POPFile 0.22.4, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.2, Autoruns 8.54, ClamWin 0.9
- ***Downloaders :*** FDM 2.1, FlashGet 1.73, WinBITS 1.0
- ***Customisation :*** Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :*** FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.30a, SmartFTP 2.0.997
- ***Browsers Web :*** Firefox 2.0, Netcaptor 7.5.4
- ***Browsers d'images :*** ACDsee 9, Xnview 1.82.4, FastStone 2.8
- ***Tweakers :*** X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

Dragon Ball Online

CHEVEUX BLONDS ET PYJAMA ORANGE POUR TOUS !

Il fallait s'y attendre, les développeurs de MMO n'allaient pas laisser les grosses licences de dessin animé tranquilles ou inversement. C'est pourquoi l'annonce d'un Dragon Ball Online n'a pas été une très grande surprise même si ça reste énorme pour tous les fans de Toriyama, le créateur de Goku et ses potes. Force est de constater que, côté contenu, aucun détail important n'a été dévoilé. On apprend seulement qu'il y aura des combats PvP, encore heureux, retranscrits par un moteur 3D qui promet un rendu fidèle au manga. Avant d'imaginer vous balader aux côtés de milliers de clones de Goku balançant des Kamehameha, gardez en tête que Dragon Ball Online n'est actuellement prévu qu'en Asie. En tout cas, rien d'officiel n'a été prononcé au sujet d'une éventuelle adaptation dans l'Hexagone. Tant pis, il faudra attendre avant de voir Faskil fusionner avec Yavin. Le super guerrier belge, ça doit être impressionnant à voir !







ÉDITO

BON, CE N'EST PAS QU'ON S'ENNUIE, MAIS UN PEU QUAND MÊME ! FRANCHEMENT, À MOINS DE S'ÉCLATER SUR DES MMO DÉJÀ SORTIS, IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE À SE METTRE SOUS LA DENT. LES TITRES À VENIR COMME BOUNTY BAY NE SONT PAS TRÈS SEXY ET LA NOUVELLE EXTENSION GRATUITE DE LINEAGE II N'APPORTE RIEN D'EXTRAORDINAIRE. IL NE FAUT PAS S'ÉTONNER QU'ON PASSE SON TEMPS À S'ÉCLATER SUR DOTA OU À ACHETER DES PS3 !

Final Fantasy XI

LA MÊME CHOSE EN FRANÇAIS, S'IL VOUS PLAÎT !

Tous ceux qui flânent dans l'univers de Final Fantasy avec leur jolie version européenne de FFXI entièrement en anglais peuvent enfin y jouer en français. Pour ça, un patch est téléchargeable depuis quelques semaines afin de convertir votre version. Mais bon, un Chocobo, ça reste un Chocobo, en Albion ou ailleurs ! Rendez-vous sur le site www.playonline.com pour des infos plus détaillées et la marche à suivre pour obtenir votre FFXI en français.

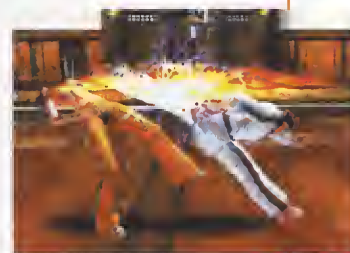




Kwonho

UN P'TIT AIR DE VIRTUA

Virtua Fighter 5 Online existe, si, si ! Enfin non pas vraiment. Disons que ça ne s'appelle pas VF mais Kwonho et pour le rendu HD, il faudra repasser. En revanche, ce VF du pauvre est téléchargeable et jouable en ligne gratuitement http://kwonho.ijji.com. Pour se mettre sur la tronche, il suffit de créer un personnage, choisir son style de combat (taekwondo, judo...) et gagner des points d'expérience afin d'améliorer le niveau de vos compétences. Il est même possible d'être classé dans le ladder et d'enchaîner des missions comme combattre cent adversaires à la suite. Bon, il faut avouer ce n'est pas le jeu de combat du siècle, mais vu la qualité des titres du genre et leur quantité sur PC, évitez de faire la fine bouche.







Urban Rivals

À MORT LA BELOTE

Depuis que j'ai cramé toutes mes économies dans des deck de Magic l'Assemblée, il y a plusieurs années, j'essaie tant bien que mal de me tenir loin de tous ces gouffres à pognon que sont les cartes à collectionner. Surtout que le concept n'est pas près de s'étouffer vu le nombre de sorties sur des thèmes toujours plus accrocheurs les uns que les autres. Néanmoins, sur PC, les jeux de cartes online ne sont pas légion. Magic attire toujours autant de public, et Marvel Trading Card Game devrait posséder une bonne communauté. À part ça, il faut avouer qu'il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. Pourtant, il n'est pas nécessaire de posséder un nom connu ou une licence pour attirer les joueurs. La preuve avec Urban Rivals. Son atout principal est sa simplicité d'accès et la rapidité des duels, le tout dans un univers très pop. En plus, ça cartonne, vous n'aurez aucun mal à trouver des joueurs, il suffit de se rendre sur le site officiel www.urban-rivals.com pour s'en convaincre.



Dark and Light

RECHERCHE JOUEURS DÉSESPÉRÉMENT



Décidément, le sort s'acharne contre Farlan et son MMO Dark & Light. Après les méchants journalistes qui disent du mal de ce MMO, les vilains pirates qui s'attaquent à leur serveur et les problèmes de gestion de comptes en novembre dernier, aujourd'hui c'est le service de facturation qui est à la rue. C'est quand même ballot, à cause de tous ces déboires, D&L n'a pas pu exprimer toute la puissance de son moteur et la qualité de son gameplay au monde. Mais il n'est jamais trop tard pour vous lancer dans l'aventure. Allez quoi, faites un effort surtout qu'il n'y a plus d'abonnement maintenant. Suite aux problèmes de facturation rencontrés, Farlan a décidé de les suspendre et de changer de partenaire. En attendant de remettre de l'ordre dans tout ça, tous les comptes de Dark and Light sont gratuits et sans aucune restriction en jeu. La prochaine étape : payer les joueurs pour qu'ils téléchargent le client ?

World of Padman

LE VRAI FAUX SUPER HÉROS



Il semble que World of Padman possède tous les atouts pour remporter la palme du mod standalone le plus dépaysant du moment. C'est joli, fun et rafraîchissant, que demande le peuple ? De l'action, du style et de l'originalité, le tout dans un univers unique, ça vous tente ? Rien que pour cette raison, vous devriez apprécier World of Padman (savoureux mélange de GamePad et de Batman). Hop, le lien qui va bien www.worldofpadman.com et voilà du fun assuré pour 550 Mo seulement.





World of Warcraft

L'HABIT NE FAIT PAS LE KEVIN

The Daedalus Project est un site qui publie des études démographiques concernant les MMO. Ça permet de voir des profils ressortir par rapport à certains thèmes, votre tendance à choisir le mal plutôt que le bien, la voie de la nature ou de la technologie, ce genre de choses. Cette fois, ce sont les préférences des joueurs de Wolrd of Warcraft qui se dévoilent. On apprend, par exemple, que la Horde est plus prisée par de jeunes joueurs allant de 11 à 17 ans et que cette tendance diminue avec l'âge. Comme quoi, l'Alliance est loin d'être le rassemblement de Kevin que l'on croit. Côté racial, trois choix (Humains, Elfes et Morts vivants) ont été étudiés et montrent que les joueuses préfèrent incarner des Elfes. Les joueurs, quant à eux, laissent les Morts vivants en retrait par rapport aux Humains et aux Elfes. Pour ce qui est des affrontements, les filles préfèrent soigner alors que les mecs ont tendance à charger, bande de bourrins. Cela dit, il ne faut pas tout prendre au pied de la lettre et personne ne vous empêche de laisser s'exprimer la femme qui est en vous en jouant healer.





Riding Star
ÇA GLISSE EN CORÉE

Le PC et la neige ne font pas bon ménage. Les sports d'hiver n'ont pas le beau rôle sur nos bonnes vieilles machines et aucun jeu de glisse n'a réellement su marquer les esprits. En attendant qu'EA nous ponde une version de SSX PC, il faut aller voir du côté des Coréens de chez NHN pour voir des flocons de neige avec Riding Star. Suite au réchauffement de la planète, les compétitions de sports d'hiver ne peuvent plus se dérouler sur Terre. Heureusement, l'être humain peut polluer autant qu'il veut, il découvre toujours son salut dans l'espace. Pour le coup, il s'agit d'une planète composée de tout ce qu'un surfeur aimerait avec, de surcroît, une gravité inférieure à celle de la Terre. Sauts démesurés, équipement qui gagne des niveaux et autres, Riding Star semble posséder tout un tas de choses amusantes. Le truc moins drôle c'est qu'il n'est actuellement disponible qu'en coréen, en bêta fermée http://star.hangame.com.



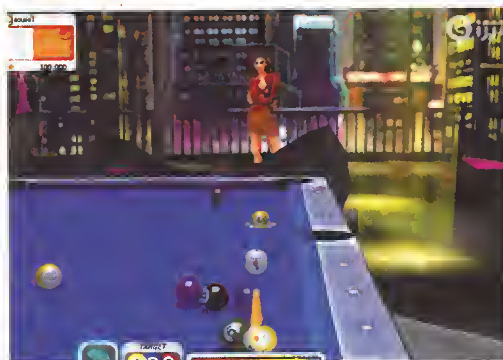
Voyage Century
LE BON GOÛT DU LARGE OU PAS !

En ce moment, la mode pour les univers de MMO est de prendre le large. Avec l'arrivée de Pirates of the Caribbean Online, de Bounty Bay et autres, il fallait bien que les Free to Play suivent le courant. Sur le papier, Voyage Century semble assez complet. L'aventure se déroule en 1480, et l'on pourra accomplir toutes les actions habituelles du genre : collecter des ressources, artisanat, commerce, batailles, etc. Côté visuel, il n'y a pas de quoi casser des briques. Pour du jeu gratuit, ça reste assez correct. Quoi qu'il en soit, si vous désirez sillonner les mers en jouant les pirates, alors rendez-vous ici : www.voyagecenturyonline.com.



Pocket Masters
JEUX DE BOULES

Il n'y a pas que les nains barbus et les haches à deux mains dans la vie. Il y a aussi les queues, les boules et les trous : le billard, quoi ! Pocket Masters propose de passer de ville en ville pour affronter des joueurs aux profils divers, que ce soit le riche fils à papa arrogant ou le gangster. Tous disposent d'un style de jeu propre. Différents modes sont disponibles histoire de varier un peu les plaisirs, le tout jouable gratuitement et en ligne. Côté réalisation, ça reste du billard, donc ne vous attendez à rien d'exceptionnel. Ceux que ça branche peuvent se rendre sur le site officiel http://pool.ijji.com pour essayer tout ça.



Urban Terror
PETITE BOUCHERIE ENTRE AMIS

Urban Terror, le mod pour Quake III qui poutre, est sorti en version 4.0, il y a peu de temps. Vous pouvez l'installer en simple mod pour Q3 ou en standalone avec le moteur ioUrbanTerror. Par contre, on aurait apprécié un pack d'installation un poil plus simpliste que deux liens et des explications un peu obscures. Bref, ça se passe par ici www.urbanterror.net pour les intéressés.



GOA

Les Français font leur marché en Corée

GOA PROFITE DE L'ENGOUEMENT POUR LES JEUX ONLINE GRATUITS VENUS D'ASIE AFIN D'OUVRIR UN PORTAIL CONSACRÉ AUX JEUX FREE TO PLAY. ACTUELLEMENT, LE CATALOGUE DE PRODUITS PROPOSÉS SE LIMITE À DEUX TITRES, BIEN FUNS. L'OFFRE DEVRAIT S'ÉTOFFER DANS LES MOIS QUI SUIVENT !



Il y a plusieurs mois, GOA avait annoncé son intention de lancer différents titres online en Europe. Après des semaines de silence et de retard, le portail a enfin ouvert ses portes en proposant Pangya et Gunbound jouables sur quatre serveurs : allemand, espagnol, anglais et surtout français. Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de Free to Play, sachez qu'il s'agit de jeux téléchargeables et jouables gratuitement mais au contenu payant. Cela dit, les options payantes ne sont pas obligatoires. Elles servent, dans la majorité des cas, à acquérir des objets funs permettant de personnaliser ses avatars. Ce système économique très prisé en Asie s'impose peu à peu dans le reste du monde. GOA suit simplement le mouvement en proposant leur catalogue de titres depuis le 28 mars.

GOLF CHEATÉ

La majorité d'entre vous a déjà vu passer Pangya dans ces pages. J'imagine qu'il n'est pas nécessaire d'expliquer les règles du golf : un club, une balle, un trou et le tour est joué. Heureusement, Pangya apporte sa dose de fun à ce sport de milliardaires octogénaires par le biais d'objets délirants et de super coups.



Pour la simulation, faudra repasser. Ici, vous pouvez exécuter des coups aux effets improbables et utiliser des objets pour éviter l'influence du vent sur la balle ou encore afficher la trajectoire parfaite pour terminer votre parcours en beauté. C'est vrai que c'est un peu de la triche tout ça, mais tout le monde y a accès alors pourquoi s'en priver ? Au final, c'est quand même ce qui fait le charme de ce titre, en plus de son design manga très accrocheur. D'ailleurs, les habitués d'Everybody's Golf sur console ne seront pas dépaysés puisque Pangya procure le même genre de plaisir. Différents modes permettent de s'entraîner seul, d'affronter d'autres joueurs en matchs amicaux ou en tournoi. C'est assez complet, sympa et vite prenant après quelques parties.



MAMMOUTH CONTRE CHAR D'ASSAUT

Beaucoup moins pacifiste, GunBound propose de contrôler un personnage assis dans un véhicule ou sur une monture que l'on peut équiper de divers objets. Ustensiles pour gagner des points de vie, missiles de tout type, à vous de sélectionner le matos adéquat pour exploser vos adversaires au tour par tour à la Worms. En duel ou en équipe, chacun doit gérer une jauge de déplacement, l'angle et la puissance du tir pendant sa phase de jeu. Le plus délicat étant de bien doser son tir pour qu'il arrive tout droit dans la tronche de l'ennemi. Évidemment, GunBound et Pangya sont prévus pour être joués de manière occasionnelle, ne vous attendez pas à passer votre vie sur ce genre de titre. En ce qui concerne Extreme Soccer, ce dernier devrait débarquer sur le portail de GOA www.goa.com courant 2007.

Cyd



Dans GunBound, chaque tir détruit le décor. Du coup, il faut modifier son angle de tir même si l'adversaire ne bouge pas d'un poil.



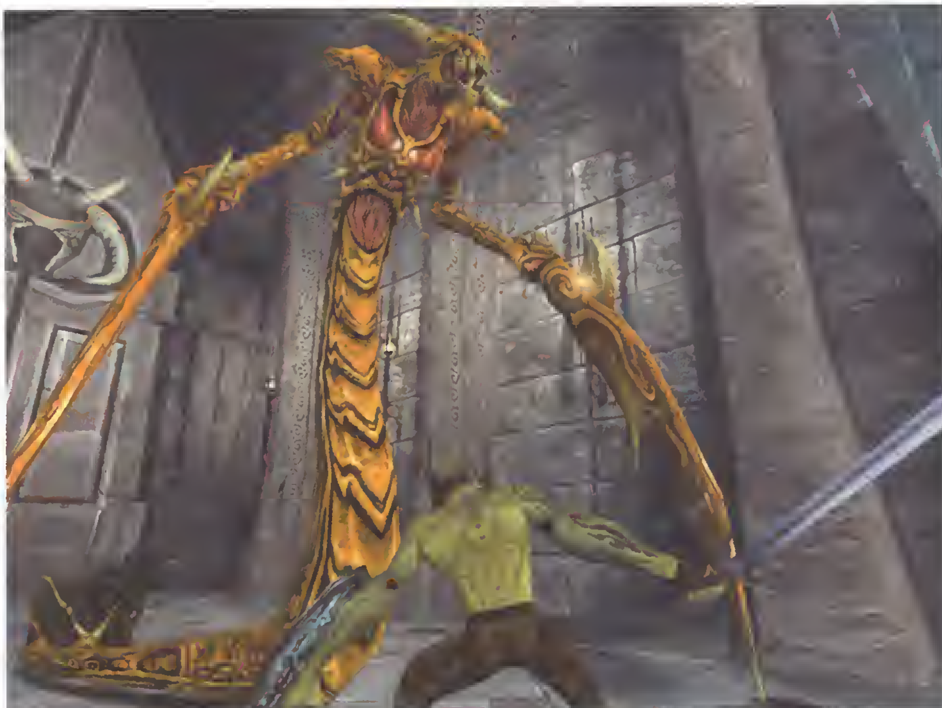
Outre les diverses potions disponibles en boutique, il est possible d'acquérir des vêtements pour obtenir un look plus fashion ou pas.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

EN FRANCE, ON A LE CAMEMBERT, EN HOLLANDE C'EST LE GOUDA. ON A ZIDANE, ILS ONT CRUYFF. CÔTÉ MMO, TANDIS QUE RYZOM SUBSISTE DANS L'HEXAGONE, LES BATAVES NOUS SORTENT THE CHRONICLES OF SPELLBORN. ET DAVE DANS TOUT ÇA ?



Un grand chantier en place, sans ouvriers au travail.
On se croirait chez Airbus.



Les gars, je crois bien que j'ai retrouvé Dave... mais il a mauvaise mine.

Les jeux de rôle, ça vous plaît bien. Vous avez une bonne connexion au Net. Mais vous n'avez ni le temps, ni l'envie, de passer des centaines d'heures sur un MMORPG pour vous retrouver avec un perso de niveau moyen... On a peut-être une piste pour vous. Les Hollandais de Spellborn tentent de prouver qu'on peut faire un MMO qui n'oblige pas les joueurs à étriper des milliers de sangliers pendant une éternité. Avec The Chronicles of Spellborn, on oublie le grind pour ne garder que les quêtes et le PvP, tout en expérimentant de nouveaux trucs.

LE GRAND MÉLANGE

Un nouveau background d'abord, ou plutôt un cross-over comme on dit : le médiéval fantastique post-apocalyptique. Le monde de Spellborn est composé de Shards, sortes d'astéroïdes en suspension dans une tempête galactique. On passe d'un caillou à l'autre via des vaisseaux équipés de canons, ce qui n'empêche pas que tout le monde se balade pourvu d'armures, d'épées et autres masses. Parlons-en de l'équipement car il n'est pas là pour nous faire perdre du temps. Du niveau 1 à 50, on se fringue comme on veut. De toute façon, ça n'a aucune conséquence sur les caractéristiques du personnage. Seules les armes comportent des emplacements de modification appelés « sigils ». Lors de la création du personnage, on fait son choix entre les deux races jouables : les Humains et les Daevis (des humains à l'air méchant et aux pieds trop grands). Qu'il soit guerrier, mage ou rogue, on choisit un look sans trop d'importance. Toute la particularité du personnage provenant de ses compétences et de l'habileté du joueur. Va falloir réveiller sa souris pour performer à Spellborn. En effet, le système de combat donne une large place à l'action, ou tente de le faire.

TOURNEZ MÉNINGES

Pas de ciblage automatique, on vise soi-même à la souris comme dans un FPS. Votre victime doit se trouver à bonne distance et dans votre viseur pour rencontrer son funeste destin, que ce soit par la magie ou par l'épée. Pour utiliser les capacités spéciales de son personnage, il faut recourir au « skill deck », lié aux touches numériques du clavier. Le skill deck est un cylindre fait de lignes de cinq capacités. Chaque fois qu'une des cinq actions est utilisée, on passe à la ligne suivante. Au joueur de remplir astucieusement son cylindre pour enchaîner les attaques et les sorts. L'objectif du système : seulement cinq raccourcis clavier sont nécessaires en combat. Dans la pratique, ce n'est pas très concluant vu que les mobs rencontrés dans la pré-version testée étaient trop statiques. Le dispositif, déjà peu intuitif, devient alors superflu. Une petite démonstration de PvP et de jeu à plus haut niveau nous a cependant laissé entrevoir un MMORPG beaucoup plus survolté que ce que le genre a connu jusque-là. Avec une bêta prévue pour le mois d'avril et une sortie pour la fin mai 2007, on devrait très bientôt pouvoir se faire une meilleure opinion, dans tous les sens du terme on l'espère.

EXODERE



Tatouage, p'tit short en peau et bottines, tout pour le style, rien pour les skills.

L'ambiance graphique est une réussite !



L'intérieur d'une maison de guilde. Très prometteur.



Huxley

L'après PlanetSide ?

RÉFUGIÉS PAR UNE BELLE MATINÉE DANS UN HÔTEL DU CENTRE-VILLE, LES GARS DE WEBZEN Y PRÉSENTAIENT HUXLEY, LEUR FUTUR MMOFPS. DU COUP, J'AI POUSSÉ LA PORTE POUR ALLER Y JETER UN COUP D'ŒIL. PAR PURE CONSCIENCE PROFESSIONNELLE. ET AUSSI PARCE QU'ILS AVAIENT DES CROISSANTS.



Une fois de plus, l'avenir ne s'annonce pas tout rose pour le genre humain. D'après les développeurs de Webzen, notre planète se résumera dans quelques siècles à une sorte de gigantesque partie de Battlefield. Les humains y vivront divisés en deux clans antagonistes, à savoir les deux races jouables du titre : d'un côté, les Sapiens, des sortes de super-humains du futur, et de l'autre, les Alternatives. Et au milieu de tout ça, une race de mutants pas très jolis, les « Hybrides », des PNJ qui serviront surtout de défouloir et de chair à canon. A priori, d'après les explications que me donne Kijong Kim, le producteur du jeu, on naviguera plus dans un gameplay à la UT ou Quake que dans une simulation de meurtre comme Counter-Strike. Ça tombe bien, dans un cas comme dans l'autre, je brille habituellement par une forte propension à me manger du headshot toutes les quinze secondes. Pour satisfaire ses envies meurtrières, on aura le choix entre trois classes de personnages, chacun ayant, bien entendu, ses spécificités : l'« Enforcer » sera la grosse brute du jeu, disposant d'une armure lourde et plutôt enclin à perforer son prochain à courte portée. Les plus subtils pourront choisir d'incarner un « Phantom », plutôt campeur et sniper dans l'âme.



La plupart des quêtes seront orientées vers du jeu en équipe. Pour bien en profiter, il va falloir commencer par vous faire des amis.

Et entre les deux, « l'Avenger » fera office de classe versatile pour les indécis ou les « bi-curious ».

UN PEU COMME WOW, MAIS AVEC DES GUNS

Dans MMOFPS, il y a aussi MMO, ce qui veut dire que toute cette joyeuse boucherie futuriste prendra place dans un univers persistant. À ce titre, Huxley offrira trois axes de jeu distincts. En premier lieu, les « Battlezones » où se dérouleront les étripages PvP. Dans ces zones, outre les traditionnels Deathmatch et Capture the Flag, on pourra également prendre part à deux modes de jeu inédits : Radar Domination (qui ressemble à s'y méprendre au mode Conquest de Battlefield) et Part Pickup (où il s'agira de reconstituer un Mech géant en récupérant les morceaux de sa carcasse disséminés sur le terrain de jeu). Le deuxième axe de jeu sera celui du PvE, avec ses nombreuses quêtes, dont certaines ciblées sur des raids avec un grand nombre de participants (Kim parle carrément de groupes d'une centaine de joueurs). Et enfin, dernier axe, celui qui fait tout le sel d'un MMO, ce que Webzen appelle « la vie dans la cité » et qui n'a rien à voir avec l'enfer des banlieues, mais concerne le commerce et le crafting. Et comme je sens la question vous brûler les lèvres, j'y réponds sans détour : oui, on pourra crafter ses propres armes. Alors, heureux ? D'un point de vue technique, Huxley utilise l'Unreal Engine 3 et la première version alpha que j'ai pu voir tourner était plutôt beau gosse. C'est nerveux, ça bouge vite, et j'ai l'impression que le bébé de Webzen va réussir à me faire oublier la déception qu'avait été PlanetSide. Aucune info encore pour le moment sur une date de sortie, même si j'ai réussi à décrocher un « sans doute pour la fin de l'année » aux développeurs, en agitant de délicieux croissants sous leur nez.

FASKIL

Comme dans tout MMO qui se respecte, l'apparence de votre perso changera en fonction de l'équipement qu'il transporte.

Aucun lien de parenté avec l'excellent groupe de musique anglais, les Hybrids sont de sales bêtes hostiles qui pullulent dans l'univers d'Huxley.



Bounty Bay Online

TIENS BON LA BARRE !

RAS-LE-BOL DES ELFES ET DES ORCS ! RIEN À CARRER DE LA MAGIE ! MOI MON RÊVE C'EST DE NAVIGUER SUR LA MER QUE L'ON VOIT DANSER LE LONG DES GOLFES CLAIRS… POUR ÉTRIPER UN MARCHAND OU DEUX AU PASSAGE. PAROLE DE PIRATE !



La première embarcation est des plus humbles.

Une brise marine souffle sur les MMORPG avec Bounty Bay Online. Cette version européanisée du jeu chinois Voyage Century Online propose aux joueurs de parcourir les océans du monde entier au temps des explorateurs et des pirates. Ce qui nous place vaguement entre le XVe et le XVIIe siècle. Plus de 60 villes et ports seront prêts à accueillir les joueurs de l'Hexagone dans une version entièrement localisée en français. Le distributeur européen, Frogster, est venu présenter ce monde qui ressemble au nôtre, avec un soupçon de fantaisie en plus.



Qu'est-ce que ce Tauren fait ici ? Vous y étiez vous, au XVe siècle ? Ben les développeurs non plus !

SUR LA TERRE COMME EN MER

Bounty Bay Online nous laisse libre de forger notre destinée au gré des flots. Quels que soient nos choix, il faut maîtriser les différents gameplays proposés par ce MMO. On commence par la haute mer. Elle se présente comme une carte dans une 3D peu convaincante, comme l'ensemble du soft. Il faut dire qu'il est prévu pour tourner sur des PC moyens (1,2 Ghz, une carte 64 Mo et 128 de RAM pour la config minimum). De simples clics suffisent à se déplacer jusqu'au prochain port, ou jusqu'à la prochaine mauvaise rencontre qui peut se transformer en bataille navale. Cette fois, la caméra est plus proche de vous et l'ennemi se présente au loin. Il faut naviguer à force de clics pour l'avoir à portée de canons puis les statistiques de votre personnage et de son bateau se chargent de décider si vos salves touchent leur cible. En cas de réussite, il est temps de passer à l'abordage ! Ici, on retrouve une caméra et une interface plus communes au genre MMO. Il faut utiliser ses compétences pour croiser le fer avec l'équipage adverse. Vos moussaillons sont à vos ordres pour défendre, attaquer ou séparer les navires.



En haute mer, il vaut mieux être accompagné, les dangers sont nombreux.



J'en connais un qui va mettre tout le monde d'accord avec ses voiles rouges.



On est bien dans un MMO, pas de soucis.

VIS TA VIE

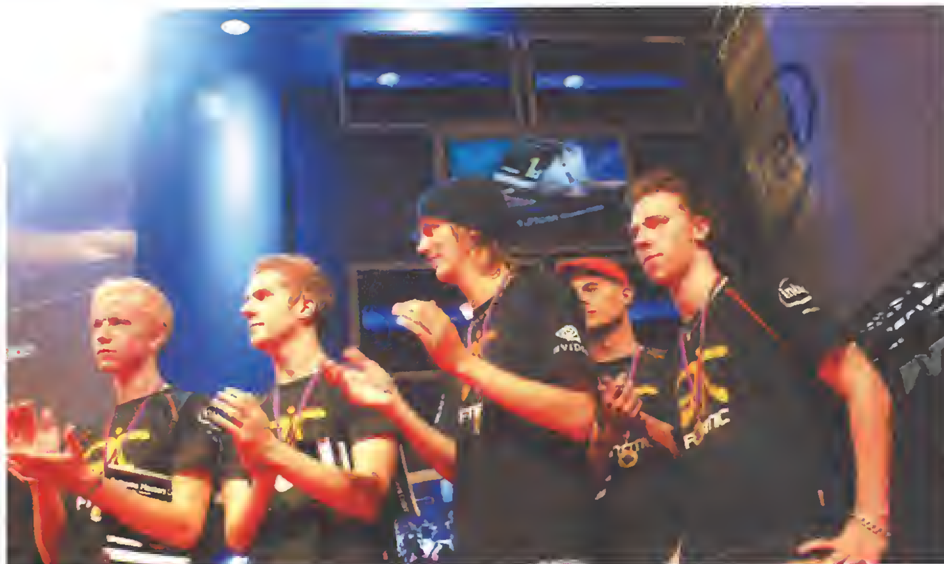
Rien n'oblige à prendre la mer pour un champ de bataille. Une fois sur terre, le joueur est libre de sélectionner ses sept compétences principales auprès des PnJ. Chacune peut être améliorée jusqu'au niveau 100. Un pirate dans l'âme se tournera vers la navigation, le combat en mer et la pratique de l'épée, alors qu'un commerçant travaillera son éloquence, l'agriculture ou d'autres formes d'artisanat. Les aventuriers seront aussi gâtés avec de nombreux lieux à découvrir, des animaux à collectionner et des donjons à explorer. Partez aux quatre coins du globe à la découverte des Jardins suspendus de Babylone, ou de la Muraille de Chine. Vous pourriez peut-être bien trouver un peu de magie finalement au détour de certains lieux mystérieux… Quel que soit votre choix, il faut toujours se tourner vers les autres joueurs à un moment ou à un autre. Côté multijoueur, les guildes disposeront de maisons spacieuses.

Et pour les affrontements PvP, il y aura de larges zones instanciées pour combattre à pied ou sur la mer. Bounty Bay Online est prévu pour les mois de juin-juillet 2007, avec un abonnement de 9,99 euros par mois car dans le monde des MMO, même les pirates paient leur abonnement.

EXODERE

Extreme Masters et Samsung Euro Championship

Comme tous les ans à Hanovre en Allemagne, à l'occasion du CeBIT, se déroulent les Euro Cyber Games, renommés pour l'occasion en Samsung Euro Championship... Mais cette année, la vraie star n'était pas un joueur, ni une équipe, mais bel et bien les Extreme Masters !



Les Suédois de Fnatic applaudissent avec fair-play les PGS.

Le site de l'Electronic Sports League www.esl.eu est très fréquenté, grâce aux nombreux tournois organisés sur beaucoup de jeux. Le principe ? Les joueurs s'inscrivent et s'affrontent entre eux, puis rapportent les résultats sur le site qui gère les classements. Chaque victoire est récompensée par un nombre de points plus ou moins important en fonction de l'écart de niveau de l'adversaire. Ensuite, si les joueurs veulent participer aux compétitions dotées de prix, ils doivent souscrire à un compte « Premium » en payant un peu moins de 3 euros par mois. Ainsi les ESL Pro Series voient s'affronter les meilleures équipes de chaque pays avec un système de relégations et de montées entre les divisions.

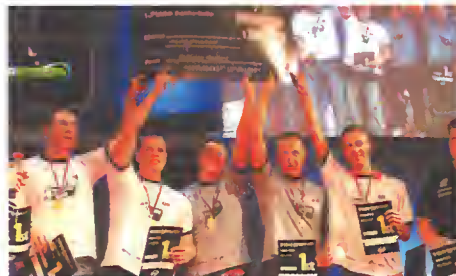
Une ligue online hors normes

L'ESL organise aussi des Nation Cups et la prestigieuse ligue par équipes sur Warcraft III WC3L. La grosse nouveauté cette année était l'annonce d'une nouvelle ligue européenne, Extreme Masters, incroyablement bien pourvue : 126 000 euros ! Du coup, les meilleurs ont tout fait pour y participer, devant même parfois en découdre d'abord dans des présélections nationales. Résultat, un tournoi online très sérieux et passionnant... D'ailleurs, une chaîne câblée allemande a retransmis de nombreux matchs en direct. Après plusieurs mois de compétition, les finales pouvaient enfin avoir lieu en LAN, volant la vedette au Samsung Euro Championship (SEC).

On reprend les mêmes et on recommence

Sur Counter-Strike, les Polonais PGS ont encore frappé très fort en finissant premiers des EM et seconds du SEC. On s'était pourtant rendu compte, ces derniers temps, qu'il est très difficile de rester régulièrement au top dans les tournois mondiaux, en raison du nombre d'équipes jouant au meilleur niveau, mais aussi de la possibilité d'étudier le jeu des équipes qui gagnent pour trouver les contre-stratégies. À Warcraft III, on attendait le Français ToD et il a répondu présent. Tout comme les PGS, il décroche l'or aux EM et l'argent dans le SEC. Il empoche à lui seul 17 000 euros. Le cumul de deux tournois sur un seul et même week-end, événement très rare, a permis de voir des résultats qui donnent une idée plus précise du niveau actuel des joueurs.

Baldours



Les Polonais PGS brandissent fièrement le chèque de la victoire.



Les jolies hôtesses de chez Intel et le chèque de 40 000 euros.

Warcraft 3		
Place	Player	prize money
1	ToD	15,000 €
2	HoT	8,000 €
3	Creolophus	5,000 €
4	fire_de	3,000 €
5./6.	Grubby	1,000 €
5./6.	Deadman	1,000 €
7./8.	LiiiD.C	500 €
7./8.	DIDI8	500 €

Counter-Strike		
Place	Team	prize money
1	Pentagram	40,000 €
2	H2k.Thermaltake	25,000 €
3	fnatic	10,000 €
4	SK Gaming	7,000 €
5./6.	mousesports	3,000 €
5./6.	Meet Your Makers	3,000 €
7./8.	ALTERNATE aTTaX	2,000 €
7./8.	Team Logitechfi	2,000 €

Des cashs prizes hallucinants pour une compétition online !



KK, des Danois H2k, est toujours aussi expressif.

Emulate

Les emuLate sont actuellement premiers sur Cyber-leagues, et dominent les tournois français depuis quelque temps. Ils étaient nos représentants lors du Samsung Euro Championship.

Salut HaRts, que retiens-tu de ton voyage à Hanovre ?

Salut ! Je pense que je retiendrai l'immensité du CeBIT et le monde qu'il attire, l'expérience acquise lors du tournoi et enfin, les superbes hôtesses : -)

Que penses-tu de votre performance ?

C'est une performance assez moyenne mais pas non plus mauvaise. On a perdu contre une bonne équipe (Hoorai) et l'équipe la plus régulière du monde en ce moment (PGS), donc on n'a pas vraiment à rougir de notre performance (NDLR : Top 7-8).

Malgré ça, on reste sur notre faim et on sait qu'on est capable de mieux. C'était notre deuxième sortie internationale, on manque encore d'expérience dans ce domaine-là.

Selon toi, quel est le petit « truc » qui manque aux Français pour battre les meilleurs ?

Il ne manque pas grand-chose, on a perdu plusieurs matchs en prolongation avec emuLate, cela prouve que le niveau est très resserré. Je pense qu'on n'arrive pas encore à jouer sans complexes et sans peur, pour se sentir plus fort que l'adversaire. Avec les matchs, ça viendra !

LE CIRCUIT COUPE DE FRANCE

CE SONT LES LANS INCONTOURNABLES EN FRANCE. ELLES SONT SI RÉPUTÉES QU'ELLES SONT CLASSÉES « PREMIERE SERIES » SUR HTTP://CYBERLEAGUES.FR ET DISTRIBUENT BEAUCOUP PLUS DE POINTS AUX GAGNANTS QU'UNE LAN CLASSIQUE. POUR RAPPEL, LE CLASSEMENT CYBERLEAGUES PERMET DE DÉTERMINER QUELS SERONT LES JOUEURS QUALIFIÉS POUR LA COUPE DE FRANCE. PRÉSENTATION.


La scène de la Re-So, vue des gradins.

LA RE-SO

Se tenant tout d'abord à Mont-de-Marsan, du 23 au 25 février, la Re-So est réputée pour son sérieux et la qualité de ses événements depuis maintenant neuf ans. C'est donc sans surprise que tous les joueurs en quête de points et de lots ont répondu présent. Pourtant, même si tout était réuni pour un gros succès, les choses ne se sont pas passées ainsi. Problèmes de réseau, retards et manque d'admins ont entaché le bon déroulement des différents tournois et provoqué tensions chez les joueurs. Mais on a pu apprécier la buvette et son magret de canard désormais célèbre, les animations avec MonsieurLâm, de nombreux stands et une jolie scène même si elle n'était pas assez exploitée. Espérons que pour ses dix ans, la Re-So relève la tête et nous sorte un grand cru !

Résultats:

CS 1.6: GG, emL, d4
PES 6: Khoto, Jin^, seb2mars
TrackMania Nations: selrahc37, Dridrione, >Maxou<
Warcraft 3: Wolf, hG, eLquA
CS Source: emL, aAa, exS-


MonsieurLam, animateur et commentateur.
La star du week-end Re-So !

LA NEXEN

Une semaine plus tard, du 2 au 4 mars, la course à la qualification continuait à l'autre bout de la France dans la sympathique ville de Wattrelos près de Lille. Pour la quatrième année de suite, c'est dans la salle Roger Salengro que se sont retrouvés les joueurs dans un environnement toujours plus clean où l'organisation et la décoration de la salle étaient impeccables. Ils profitaient ainsi de l'étage restauration et divertissements toujours aussi efficace. On a pu apprécier le spectacle donné tout au long du week-end par les accros à Dance Dance Revolution, beaucoup plus techniques qu'artistiques ! Niveau compétition, pas grand-chose à redire, les serveurs et le réseau étaient parfaits avec des admins compétents. On regrettera peut-être le format « double poule » avec autant de participants, qui contraint les équipes à jouer beaucoup trop de matchs sans pouvoir véritablement se reposer.

Résultats:

CS 1.6: emL, aAa, atL
PES 6: HS, Djinn, SmainGerrard
TrackMania Nations: Lign, serlrahc37, Ddie

Avant la Coupe de France, c'est à Poitiers que se déroulera la dernière « Premiere Series » nommée Gamers Assembly. C'est là que se joueront les dernières places pour ceux qui n'auraient pas encore engrangé les points nécessaires pour s'assurer leur participation. Le problème est que ces tournois qui se veulent de plus en plus « pros », n'arrivent pas à l'être. À cause du format parfait pour un événement avec seize équipes qui est ingérable dans une LAN. La quantité de matchs imposés aux joueurs, comparée au temps de sommeil accordé est complètement disproportionnée. Espérons que les choses bougent la saison prochaine, pourquoi pas en envisageant des tournois « pros » au nombre d'inscriptions limitées, tenant compte du classement cyberleagues de la saison précédente ; ou encore un retour des « double brackets » après une seule phase de poule comme partout en Europe.

BALDOURS


Les goodgame soutenus par leur coach, Wily.

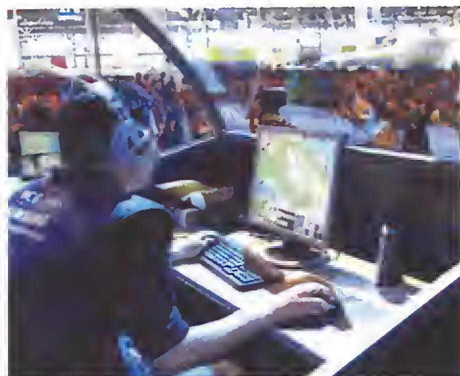
Wolf attire les foules.



CaiLL, Kirz, Maxou et selrahc37 font les beaux jours de webone sur Trackmania cette saison.

ToD, Champion de Warcraft III

TOUT JUSTE ÂGÉ DE 22 ANS, TOD EFFECTUE UNE SAISON IMPRESSIONNANTE SUR WAR3. APRÈS AVOIR GRANDI DANS UNE PETITE VILLE DU 77 (SEINE-ET-MARNE), IL A ENSUITE VÉCU À MARSEILLE PUIS À ARLES. RÉCEMMENT, IL A EMMÉNAGÉ EN CHINE, À PÉKIN. J'AI RÉUSSI À LUI VOLER UN PEU DE SON PRÉCIEUX TEMPS POUR CETTE INTERVIEW !



ToD dans une « bulle » à la mode coréenne lors du SEC.



ToD s'apprête à affronter le génie coréen MooN, l'un des joueurs les mieux payés au monde.

Joystick : Salut ToD, tu es aujourd'hui le seul pro-gamer français. Comment es-tu arrivé dans le monde des jeux ?
ToD : J'ai commencé très jeune sur la NES, je jouais à Teenage Mutant Ninja Turtles et, depuis, j'ai toujours touché à un peu tous les jeux vidéo en général.

Quand as-tu commencé à vraiment jouer dans le but de faire de la compétition ?
Mes premiers tournois remontent à un bout de temps, je ne saurais pas dire la date exacte. Je pense que j'avais aux alentours de 17 ans, je jouais à l'époque sur Starcraft.

Après un passage chez l'armateam, équipe pleine de talents français, tu rejoins les 4Kings. Comment s'est passé ton recrutement ?
4K voulait se déplacer en Corée et ils ont eu quelques mésaventures avec deux joueurs qui devaient les rejoindre et qui, au final, ne l'ont pas fait. Du coup, ils cherchaient un remplaçant et j'étais super motivé alors j'ai dû les convaincre qu'il fallait me donner ma chance. Ils ne l'ont pas regretté, je suis devenu rapidement un des piliers de l'équipe.

Ton évolution chez 4Kings a été fulgurante, tu as passé le cap de bon joueur pour devenir l'un des tout meilleurs du monde. Quel est ton secret ?
Ma motivation principalement, et cette envie de gagner et de progresser plus forte que tout.

Les compétitions t'ont mené un peu partout à travers le monde, quels ont été les voyages les plus marquants pour toi ?
Les WCG 2005 à Singapour et les WEG Masters 2006 à Hangzhou en Chine : deux tournois vraiment très funs à jouer dans des villes d'exception où je me suis beaucoup amusé.

Alors, la vie en Chine ?
Il y a ici beaucoup plus de monde qui joue ou s'intéresse aux jeux vidéo sur PC qu'en France. Du coup, les gens savent ce qu'est le métier de joueur professionnel. En France, l'opinion publique au sujet des jeux vidéo, en général, est toujours assez négative. C'est beaucoup plus agréable d'être reconnu et pris au sérieux.

En tant que joueur, quels sont les points positifs dans le fait d'habiter en Chine ?
J'habite à Pékin où beaucoup d'autres amis ayant le statut de joueurs professionnels de War3 vivent aussi, donc je peux leur rendre visite régulièrement et m'entraîner avec eux plus aisément qu'en habitant en France.

Quels aspects de la vie en France te manquent le plus ?
Ma famille et mes amis bien sûr, mais aussi quelques plats que je ne peux pas trouver ici et une hygiène de vie un peu meilleure. La barrière de la langue reste aussi un problème.

Selon toi, pourquoi les autres Français ne parviennent pas du tout à percer au niveau international ?
Parce qu'aucun d'entre eux ne se lance complètement dans l'aventure du pro-gaming avec de hauts objectifs. Deux personnes l'ont fait, ElkY (NDLR : ancien pro-gamer sur Starcraft parti en Corée fin 2001, il y vit toujours et se consacre aujourd'hui au Poker) puis moi, on a tous les deux bien réussi. Mais il est très difficile et surtout très risqué de se lancer complètement là-dedans quand on est Français !

Après avoir presque tout gagné, te reste-t-il des objectifs ?
Oui, continuer de profiter tant que je peux, à faire un métier que j'apprécie tant et à bien gagner ma vie jusqu'à ce que je me reconvertisse.

Merci ToD et bonne continuation ! Un dernier mot ?
Un gros merci à INTEL mon sponsor ! Et à ma team 4KINGS.
J'aimerais aussi passer un bonjour à Wolfy, Bjoran, elquA et Iris.

Baldours

L'attente du chèque !



Aux côtés du Hollandais Grubby, son éternel compagnon chez 4Kings.



Lineage II : Chaotic Throne
INTERLUDE

AVEC INTERLUDE, NCSOFT SIGNE L'ARRIVÉE DE LA PRÉHISTOIRE DANS SON UNIVERS MÉDIÉVAL FANTASTIQUE. MAINTENANT, ON SAIT QU'UN DINOSAURE A LA PEAU LARGEMENT PLUS DURE QUE CELLE D'UN ORC, MÊME AVEC UNE ÉPÉE BIEN AFFUTÉE. ALORS PENSEZ À AMENER PLEIN DE POTES AVEC VOUS, LA CHASSE EST OUVERTE.





Ils auraient pu mettre quelques herbivores sur l'île, hein ! Parce que bon, servir d'appât, ça va bien cinq minutes.





Depuis sa sortie en 2004 dans notre beau pays, Lineage II a su se bonifier avec le temps. Ça n'a pas franchement été difficile vu l'état du titre à sa sortie. Il faut dire que NCsoft a toujours été clair concernant son MMO : des extensions viendront combler les lacunes du titre de manière régulière tout au long de son existence. Bon, ça n'a jamais vraiment été dit comme ça, mais le résultat est là. Il aura fallu pas moins de cinq add-on nommés Chronicle étalés sur deux ans et demi pour voir ce MMO coréen arriver à maturité. Aujourd'hui, Lineage II change de sous-titre en optant pour Chaotic Throne à la place de Chaotic Chronicle ; ceci annonce une nouvelle ère qui démarre avec Interlude. Désormais, vous aurez droit à de petites nouveautés comme les duels, que tous les joueurs de World of Warcraft connaissent déjà. Le système est globalement le même puisqu'il suffit de proposer un duel à un autre joueur pour se mettre sur la tronche sans aucune pénalité. Auparavant, ce genre de bataille bon enfant était viable uniquement dans des arènes situées aux alentours des villes. Je m'attarde un peu sur ce système de duel car il faut savoir que Lineage II offre un monde entièrement ouvert au PvP (hors des villes) et que la mort entraîne des pénalités : pertes de points d'expériences et possibilité de voir disparaître un niveau. Alors forcément, on ne s'amuse pas à s'entretuer à tout bout de champ entre potes,



Les duels permettent de voir la barre de vie et de mana de son adversaire. Ces jauges qui ne sont pas affichées en temps normal.

on réserve ce sort aux membres d'une guilde ennemie. Dorénavant, les duels permettent à certains de se battre n'importe où et sans contrainte. Histoire de patienter en attendant ses coéquipiers avant une bonne cession d'XP.

LE CHASSEUR CHASSÉ

L'ajout principal d'Interlude se nomme Primeval Isle. Il s'agit d'une île de petite taille qui représente l'endroit le plus dangereux de tout Aden. La faune qui peuple cette île est composée de dinosaures en tout genre. Alors forcément, quand on me colle dans les pattes un personnage de super haut niveau, équipé des plus prestigieuses armes et armures du royaume, je n'hésite pas une seconde à prendre le premier bateau venu pour me rendre sur cette île. De la mer, tout semble paisible : une simple plage de sable fin, quelques rochers et de la végétation à perte de vue. Après quelques pas en direction du centre de l'île, la vue donne sur un lieu tout droit sorti de Jurassic Park : une zone luxuriante avec ses points d'eau et des dizaines de dinosaures se promenant librement. Je tente une approche furtive, enfin autant qu'un mec en armure étincelante puisse être discret. Et là, c'est le drame, je m'aperçois que tous les Velociraptor et autres Orthimomimus se déplacent en bande et s'avèrent être « rouge vif » pour un personnage de niveau 77 (le max étant 80). Pour les non-initiés aux MMO, sachez qu'une créature dont le nom est indiqué en rouge possède un niveau largement supérieur au vôtre. Du coup, ce qui devait être une balade de santé et une chasse aux dinos s'est transformé en une course façon Benny Hill jusqu'au bateau, qui a évidemment levé l'ancre sous mes yeux. Servir de repas aux dinos est une fonction dont je me serais largement passé. En même temps, le ton est donné, si vous désirez jeter un coup d'œil aux T-Rex, vous savez d'ores et déjà qu'il faut prévoir une tripotée de potes très haut niveau prêts à y laisser quelques plumes. Au moins, cette zone devient un endroit très intéressant pour des joueurs vétérans en manque de challenge (voir encadré). Surtout si, de surcroît, vous croisez les membres d'une alliance ennemie. Ils ne vous prêteront pas leur épée pour couper une tranche de saucisson et tailler le bout de gras autour d'un pique-nique. Et régler ses comptes sur Primeval Isle, c'est carrément tendu.



Les armes et armures de haut niveau en mettent toujours plein les yeux. Ça change de WoW et de ses sets de clown.

LA SUITE, VITE...

Force est de constater qu'à part Primeval Isle, il n'y a pas énormément de choses à se mettre sous la dent avec Interlude. Je vous passe les éternels ajouts et modifications de compétences, les améliorations des armes et la tripotée de monstres supplémentaires. Ceux qui arpentent déjà le monde d'Aden s'occuperont avec tout ça en attendant mieux. Par contre, si vous avez délaissé L2 depuis belle lurette ou si vous désirez vous lancer dans l'aventure, ce n'est pas Interlude qui risque de vous convaincre de prendre les armes. Le peu de contenu ajouté vise principalement les vétérans et quand bien même vous auriez envie de monter un personnage, il n'y a pas franchement de quoi motiver les foules. Il vaut mieux attendre de voir ce que NCsoft nous réserve pour la prochaine extension gratuite. Normalement, nous devrions voir apparaître les batailles navales et aériennes, les guerres de territoires et, éventuellement, une nouvelle race. Ce qui est tout de même plus allèchant que de simples duels et l'ajout d'une petite île aux dinos.

CYD

CHALLENGE DE TAILLE

C'est un fait, sur Primeval Isle le niveau est dur, très dur même. Les plus téméraires pourront tout de même y trouver un challenge de taille nommé Sailren. Ce dinosaure n'est autre qu'un raid boss de niveau 87 qu'il est possible d'affronter suite à une série de quêtes. Un autre raid boss, celui-ci de niveau 86, peut être également trouvé au cœur de l'île. Il s'agit d'Uruka, un membre de la tribu Elroki qui s'y est établi. Pour le coup, je crois que c'est clair, trois potions et une pointe de courage ne suffiront pas à affronter ces deux boss. Il va falloir prévoir des descentes entre alliances pour venir à bout de ces nouveaux défis. Bon, en même temps, on ne va pas s'en plaindre, ces ajouts sont gratuits.

J'adore les dinosaures, bon, pas au point de m'éclater avec Turok mais c'est toujours fun de se balader au milieu de ces bestioles préhistoriques.







Hack de comptes

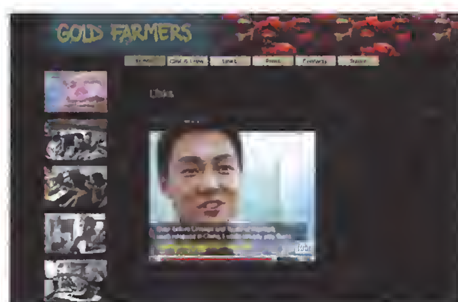
LES CONSEILS POUR ÉVITER LE PIRE

POUR CERTAINS, VOLER LES IDENTIFIANTS D'UN COMPTE DE MMO DEVIENT PLUS RENTABLE QUE DE FRACTURER UNE PORTE POUR FAUCHER UN LECTEUR DVD POURRI. VOILÀ UN TOUR D'HORIZONS DES PIÈGES À ÉVITER POUR NE PAS VOIR SON COMPTE ÊTRE PIRATÉ ET VOIR SES PERSONNAGES FINIR EN SLIP !









La prolifération des jeux online a engendré un business qui rapporte de l'or à certaines compagnies. Vente de monnaie virtuelle, de personnages et d'objets, tout est bon pour amasser un maximum de dollars. Du coup, les comptes de MMO sont devenus les cibles favorites de nombreux bandits. Il existe pourtant des gestes simples qui peuvent éviter de retrouver ses personnages avec même pas de quoi se payer un ticket de griffon pour rentrer en ville. Si ne pas divulguer les infos de son compte paraît évident pour certains, ça l'est nettement moins pour pas mal de joueurs.

ABUS DE CONFIANCE

Évitez d'utiliser des informations personnelles en guise de compte et de mot de passe, comme votre date de naissance. Une erreur classique et aberrante que l'on retrouve trop souvent. Tout comme le nom de votre hamster en réponse à la question secrète qui permet de modifier le mot de passe de son compte. Des joueurs qui deviennent proches au fil des mois finissent souvent par obtenir ce genre d'infos. Car ne pensez pas que les personnes qui partagent vos aventures soient toutes

gentilles et bienveillantes... alors ne communiquez pas vos infos de compte à n'importe qui. Pas même à votre maître de guilde ! Si jamais vous êtes amené à partager votre perso pour une raison quelconque, pensez à changer votre mot de passe dès que vous récupérez votre compte. Gardez à l'esprit que le partage de compte est la principale cause de hack.

BONJOUR, C'EST POUR UN RAMONAGE!

Une autre méthode employée pour obtenir des infos de comptes est l'usurpation d'identité. Gardez en tête qu'un employé d'une société (Blizzard, NCsoft, SOE, etc.) ne demandera JAMAIS votre mot de passe. À ce sujet, le spam de mails est également très prisé par les hackers. Ceci se présente souvent sous la forme d'un courrier provenant du support technique de votre MMO favori. À la forme, s'ajoute un baratin concernant un problème lié à votre compte, il faut donc vos infos personnelles pour mettre de l'ordre dans tout ça. L'arnaque est plutôt bien foutue mais là encore, aucun développeur ne vous demandera ce genre d'infos. Ne les communiquez pas, aussi crédible que puisse paraître ce type de message. Notez qu'il y a eu des cas de mails particulièrement vicieux qui vous orientent vers un site officiel. Enfin, pas vraiment officiel puisqu'en apparence tout semble être correct à part la section dédiée aux comptes. Toutes les infos inscrites dans cette partie sont envoyées à une personne qui va dépouiller vos persos dans les minutes qui suivent. Il faut vraiment se méfier des différents courriers reçus. Vérifiez bien l'origine du mail, il y a souvent une boulette dans l'adresse de l'expéditeur même si elle paraît authentique.

QUAND MMO RIME AVEC PARANO

Le vol d'identifiants peut aussi être lié à un keylogger, trojan et autres virus en tout genre qui transmettent ce que vous tapez sur votre clavier à une tierce personne. Ce genre de virus peut être chopé via des fichiers exécutables que l'on vous fera installer à votre insu. Souvent, on attire les futures proies par l'appât de la triche : un logiciel de bot, un autre qui permet de gagner plein d'argent virtuel pour son perso, etc. Bon, le tricheur hacké c'est plutôt comique mais restez prudent. De même, faites très attention aux différents adds-on (principalement pour WoW) récupérés sur des sites un peu louches. Dès l'instant où il y a un fichier exécutable, méfiez-vous. Par ailleurs, évitez de vous connecter à un MMO depuis un PC partagé par plusieurs utilisateurs, dans un cybercafé ou même chez l'un de vos potes. Vous n'êtes pas certain que cette machine ne soit pas infestée par un trojan quelconque. N'oubliez



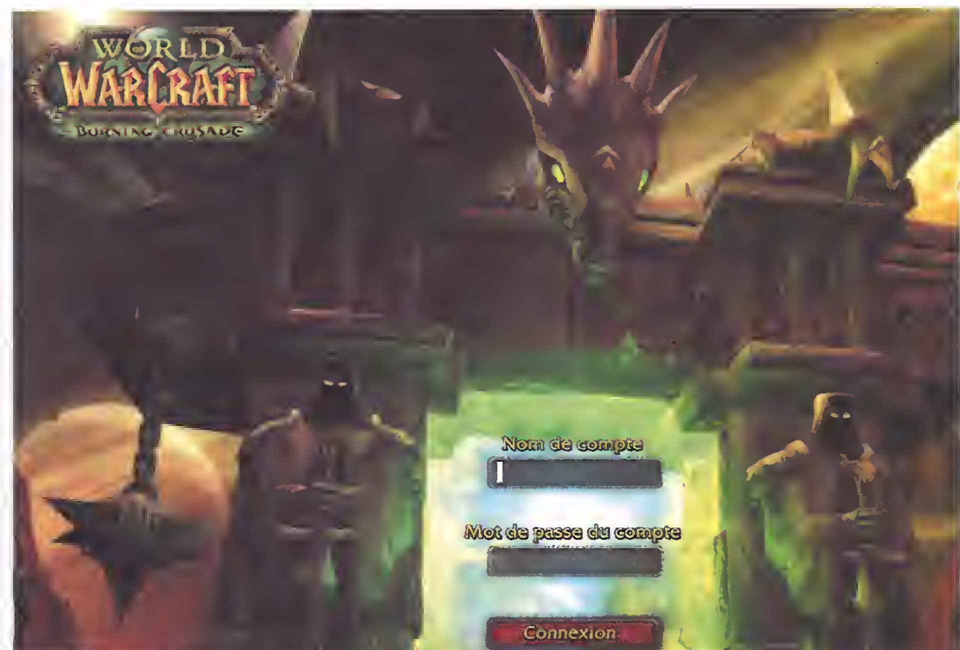


pas que le firewall et l'antivirus sont les bases pour un minimum de protection et pas uniquement pour vos histoires de MMO. Bien qu'il existe tout un tas d'antivirus payants, vous pouvez toujours scanner votre disque dur gratuitement en suivant ce lien: http://fr.trendmicro-europe.com/consumer/housecall/housecall_launch.php. Un petit coup de Spybot www.safer-networking.org/fr/ peut s'avérer utile de temps en temps, afin de partir à la chasse de spyware en tout genre. Gardez votre PC propre et évitez de télécharger tout et n'importe quoi, cela vous épargnera déjà bien des désagréments.

MADE IN CHINA

Pour les petits malins qui achètent un personnage à un autre joueur, la première chose à faire est de changer les identifiants du compte. Sans vouloir être rabat-joie, évitez aussi les offres de powerleveling. La plupart des comptes qui passent entre les doigts de ces farmers d'xp sont, comme par hasard, hackés quelques mois après avoir été rendus à leur propriétaire. Concernant les recours possibles en cas de hack de compte, tout dépend du service prévu par les développeurs. Dans certains MMO, vous aurez le droit de récupérer vos biens, dans d'autres, on considère que vous êtes seul responsable donc vous pouvez aller vous gratter. Pensez tout de même à modifier votre mot de passe régulièrement en associant des chiffres et des lettres. Sans tomber dans la paranoïa, méfiez-vous vraiment des voleurs de comptes, ils sont beaucoup plus nombreux et vicieux qu'on ne pourrait le croire.

CYD



ARMED ASSAULT

APRÈS AVOIR CROTTÉ NOS RANGERS DANS LA CAMPAGNE SOLO D'ARMED ASSAULT, NOUS ALLONS ÉTUDIER LE MULTIJOUEUR ET TOUTES SES FINESSES, LES CARTES PROPOSÉES DANS LE JEU DE BASE, ET CAUSER UN PEU DU COMPORTEMENT À ADOPTER LORS D'UNE MISSION EFFECTUÉE EN COOPÉRATION. À VOS RANGS, FIXE ! LE SERGENT FFAK VA VOUS TRANSFORMER EN MACHINE À TUER...







Le multijoueur d'AA, c'est vraiment du bonheur. Le code réseau a été optimisé et retravaillé depuis Operation Flashpoint et il est désormais possible de s'affronter à cent joueurs simultanément. Bon, je le concède, pour atteindre cette population sur un serveur, il faut qu'il soit configuré pour un hardware digne de la NASA, n'espérez pas lancer la rave militaire du mois sur un Celeron avec 64 Mo de Ram... Autre bonheur non dissimulé : la possibilité de rejoindre une partie en cours de route, bon ça le fait moyen sur une mission de coopération mais sur un Capture the Flag (CTF), y a pas de souci. Avec, en complément, des serveurs persistants dont les parties durent plusieurs heures (jours), y a de quoi faire ! En standard avec le jeu, nous avons à disposition dix-sept missions multijoueurs couvrant tous les types de partie : Coopération, Capture the Flag, flagfight, dogfight, hold, contrôle d'un secteur, team deathmatch et deathmatch ouf !

Quel que soit le type de partie multijoueur, il faut conserver à l'esprit les principes généraux que l'on a vus dans le numéro précédent. Ces principes sont à panacher avec d'autres plus spécifiques au multijoueur. Ici, ce ne sont pas des soldats gérés par l'I.A., avec un taux d'initiative proche de la moule moldave, qui sont vos partenaires mais de vrais humains, avec toute leur incohérence et indiscipline.

En multijoueur plus qu'en solo, il faut arriver à insuffler au groupe de joueurs de la rigueur et de la discipline sinon vous allez finir par enrichir les stats du camp adverse. N'espérez pas prendre un drapeau seul et courir comme à la parade vers





Méfiez-vous comme de la peste des points hauts du paysage. Ce sont des nids à snipers. Envoyez une salve de 155 mm avant, ça devrait les calmer !

votre camp, une balle c'est un mort dans AA. Commençons par quelques considérations sur ce champ de bataille multijoueur.

PEUR SUR LA VILLE

Le combat en zone urbaine est très fréquent, pour ne pas dire systématique, dans les cartes multijoueurs. En effet, quel intérêt de se battre sur un terrain nu et dégagé ? Paradoxalement, aucun système d'arme et aucune stratégie ne sont spécifiquement adaptés à ce type de combat. Il faut « faire avec ce que l'on a », c'est-à-dire adapter des moyens et une méthode de combat classique à une méthode de combat en zone urbaine. Les circonstances dictent les choix à opérer en termes d'armement ou de positionnement. Vous avez du blindé en face, prenez de l'AT (ben oui pardi !), vous possédez de l'appui-feu terrestre ou aérien, utilisez-le. Bien souvent dans les groupes habitués à jouer entre eux (les clans), les postes sont répartis par spécialisation, un joueur prenant toujours le même type de classe (fantassin, fantassin spécialisé, aérien, blindé...) Pour remplir l'objectif de la mission multijoueur ou bien pour aller prendre le drapeau adverse, le principe de progression reste le même.

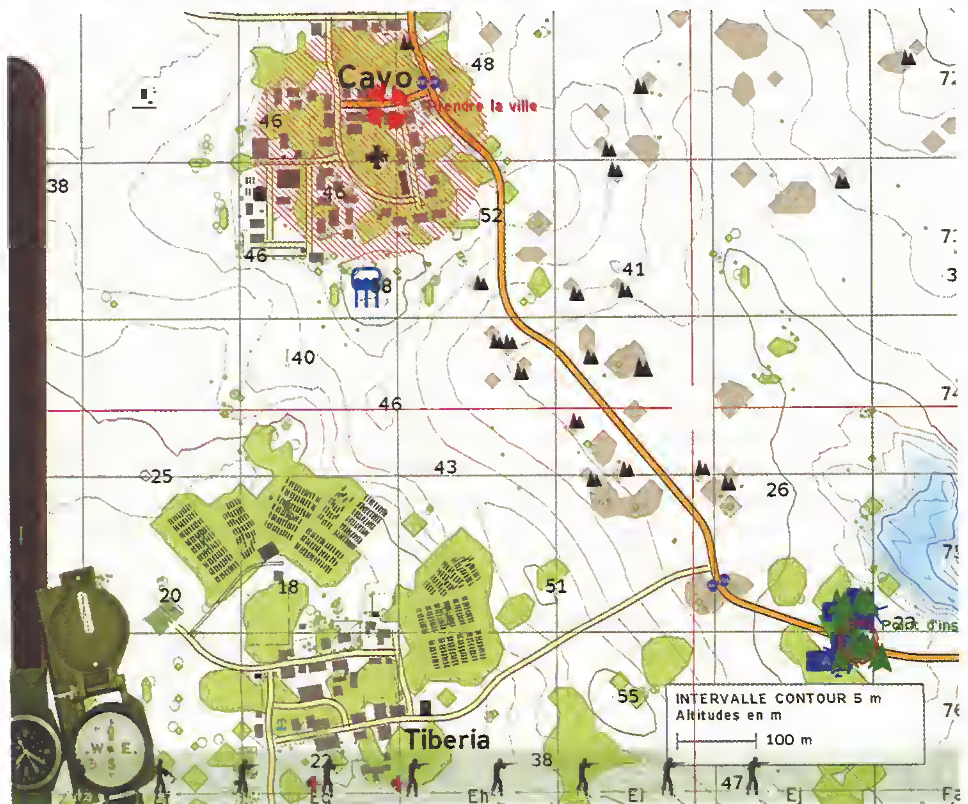
Afin d'éviter les tirs désordonnés et inutiles (pensez aux munitions) et les prises à revers, il faut toujours progresser de façon coordonnée et parallèle.

La coordination s'obtient en utilisant les communications vocales. AA comporte un chat vocal intégré, en plus d'un système d'ordre performant. Le logiciel Teamspeak est aussi très prisé.

La progression doit se faire suivant une vue d'ensemble, et absolument pas de façon improvisée en se ruant sur un « vide » (apparent ou réel) dans le dispositif ennemi.



Une des missions multijoueur fournies avec le jeu : prendre la ville. Attention aux nids de mitrailleuses et aux tireurs isolés.



Parties en réseau sur Internet

ARMED ASSAULT — POWERED BY gamespy

Hôte				Joueurs	Ping
169 100MB Lots-A-Choppers		2SC(1-32)OpSwordFish	En cour:	0/33	188
OAHOO sur PC-de-OAHOO	Equipe	1S - Combat en Camel	En cour:	2/8	?
[GNC]Publicserver | clan-gnc.de			Création	0/34	[illegible]
[=SAMTIGER=] ArmA Server	Coop.	[FF]08coopSECRETCAN	En cour:	S/9	594
-=CO=-Cobalt Coop Server			Création	0/11	[illegible]
Estonia Server [-Est-]			Création	0/6S	[illegible]
Game-Serve			Création	0/6S	63
DANOAT closed server@nethous			Création	0/6S	94
=[GOE]= & -=]PR[=- Highway to			Création	0/46	94
Serious-Arma-FR			Création	0/6S	[illegible]
-[SmurfC]-ArmA-Server			Création	0/6S	94
Wolfgaming.net ArmA Dedicatec			Création	0/30	[illegible]
2 REP RECRUTEMENT	Équipe	Le convoi	En cour:	1/18	?
Gune Server			Création	0/16	[illegible]
[Commando Kieffer] A French			Création	0/16	[illegible]
Sercomtel ArmA Server			Création	0/33	297
::HOST-4U:: ArmA Demo Server			Création	0/12	94
-=DDS=- || Public Server ver.1.(			Création	0/6S	[illegible]
fimka auf fimka-8bS72S2ee	DM	16: Paraiso On Fire (DN	En cour:	1/S0	?
[UMPC] Public Dedicated Server			Création	0/6S	[illegible]
Cybernetic-Servers.co.uk - Publ	Coop.	06: Seize the Oase (Co	En cour:	12/21	63
[GC]SL Drivers Camp			Création	0/6S	110
[IDIOT] dedicated v1.0S @ bf2-i		(Coop)1-S Steal the Hel	Briefing	3/6	78
totaldamage.org #1 CTI - 100ml			Création	0/20	78
=s$s= Spanish Server			Création	0/6S	140
TERRA NOVALIS ArmA Server			Création	0/36	[illegible]
Snakes On A Mutha Fuckn Plains			Création	0/31	[illegible]
=FoW=[Forces-of-War.de[PW @			Création	0/32	109
-=[KSK-Delta]=- seit '98 _COOP			Création	0/6S	[illegible]
Col.Flanders on zbitch	Coop.	06: Seize the Oase (Co	En cour:	1/8	422
test dedié			Création	0/6S	?
Toast, Scrambled Eggs, and Col	Inconnu	crcti_1.Orc_@arma_v0:	En cour:	1/6	?
ED Testserver			Création	0/33	93

Actualiser

Nouv.

Rejoindre

La salle d'attente des parties multijoueurs vous affiche la qualité de votre connexion vers le serveur (dernière colonne).



Il faut toujours avoir en tête que l'ennemi peut occuper une hauteur et laisser la rue vide pour vous attirer. Le terrain urbain est imprévisible (vue réduite, mines, sniper, etc.), et le danger pour votre équipe/groupe est le tronçonnage des unités engagées.

MODE COOPÉRATION: LA PÉPITE

La véritable pépite d'or d'Armed Assault en multijoueur est le mode Coopération où, face à l'ordinateur, un groupe d'humains remplissent ensemble une mission définie. Avec Operation Flashpoint, après quelques mois, certains clans avaient mis à disposition de véritables campagnes online : on n'a plus qu'à attendre que ce soit le cas avec AA. La présence de serveurs persistants est déjà très intéressante : il est possible de mixer un mode de jeu dynamique et action comme le CTF avec des méthodes de jeu en coopération. La préparation correcte du groupe de joueurs est la clé de réussite pour le mode Coop. Le chef de groupe désigne les rôles de chacun, si le groupe est restreint un joueur peut endosser plusieurs fonctions.

- Le chef: c'est le responsable de la sécurité et de l'organisation. Il doit se placer en un endroit où il peut diriger au mieux ses hommes (à côté du navigateur par exemple).
- Le chef assistant: officier en second, il est capable de suppléer le chef si ce dernier est éliminé de la partie. Il doit se placer à l'arrière du groupe: s'il y a cassure, un chef sera disponible dans les deux demi-groupes.
- Le navigateur: lui, il a bossé la carte avant le départ, c'est le guide du groupe. Il se place derrière le couvreur.
- L'ouvreur: c'est le soldat responsable de la sécurité à l'avant. Il est chargé de déjouer les embuscades, il est donc positionné à l'avant en tête. Il est armé légèrement.
- Le couvreur: c'est le mitrailleur qui est là pour protéger l'ouvreur. En cas d'embuscade, son volume de tir important permettra au groupe de battre en retraite.
- Les flanqueurs: deux hommes sont disposés pour sécuriser les flancs. Ils doivent éviter les prises en tenaille et se placent au milieu.
- Le fermeur: il est le dernier et est chargé de la sécurité arrière. Il se retourne souvent et évite qu'on renifle le derrière du groupe.

ATTENTION: ZONE MILITAIRE

Certains groupes de joueurs s'appuient sur les principes énoncés plus haut, en les renforçant d'aspect jeu de rôle, pour recréer des conditions de combat extrêmes.

L'OFCRA (www.armedassault-fr.com) est l'un d'eux et ce sont des petits frenchies! L'Organisation francophone de combats réalistes sur Armed Assault (OFCRA) a pour vocation de recréer l'ambiance de jeu la plus immersive qu'Armed Assault puisse permettre. Aussi, l'OFCRA offre aux participants une gestion de carrière en plus des activités de combat.

L'objectif étant de donner le plus grand réalisme aux comportements, la mort est lourdement pénalisée: le combattant est alors déclaré hors-jeu pour la partie du moment, et ne pourra plus participer aux combats en cours (pas de respawn). Une carrière gérée avec soin permettra cependant de monter régulièrement en grade et de se bâtir un beau palmarès. Le but visé est d'augmenter le plus possible le facteur d'immersion, de mettre les combattants dans la peau de vrais soldats, pas de permettre des accès d'autoritarisme ni de dilettantisme. Toute personne ne se pliant pas aux règles de fonctionnement est exclue, ça ne rigole pas chez l'OFCRA!

Bon, bien sûr, il est toujours possible de jouer simplement, rejoindre un serveur, prendre un soldat libre et foncer dans le tas. Mais ce serait se priver de la meilleure partie d'AA, à savoir l'aspect simulation. Ce serait dommage d'utiliser AA pour jouer à du Battlefield. N'hésitez pas à essayer le Coopération, les missions fournies avec le jeu sont très intéressantes pour s'initier aux joies de ce mode.

FFAK

CRÉER SON JEU MULTIJOUEUR

Le jeu est fourni avec un excellent assistant pour créer sa propre partie multijoueur à partir de quelques choix de paramètres.
Il faut choisir entre les cinq modèles de jeu possibles avec lui:

- **Capture du drapeau: deux équipes, deux drapeaux, deux bases. Il faut ramener le drapeau adverse dans sa base. Chaque drapeau rapporte un point.**
- **Combat pour le drapeau: c'est chacun pour soi, le royaume des snipers. Un ennemi tué rapporte un point et chaque drapeau dix points.**
- **Combat tournoyant (dogfight): c'est un combat aérien en équipe. Il faut atteindre le score défini avec les fers à repasser volants d'AA.**
- **Contrôle de secteur: deux équipes, cinq secteurs assortis de drapeaux. Les quatre premiers secteurs rapportent un point, le dernier secteur donne deux points.**
- **Zone (seize the zone): mission de coopération où vous choisissez la base à prendre.**
- **Survivant: Deux équipes sur le terrain, une seule à la fin.**

AMD attaque les prix

Cela fait quelques semaines que je vous en parle, Intel a choisi la date du 23 avril pour effectuer la première baisse de prix significative sur ses Core 2 Duo. Pas la peine de vous la redétailler, il faut surtout retenir que le téméraire E4300 ne coûte que 110 euros. AMD avait déjà effectué un certain nombre de baisses sur les prix de ses processeurs ces derniers temps, il en propose une nouvelle depuis le 9 avril dernier. Mieux que des soldes, AMD lance directe une deuxième démarque avec 30 % de baisse sur les « petits modèles » et 50 % par exemple sur un X2 6000+ que l'on va retrouver dans les 230 euros. Du côté des processeurs peu chers, on notera le 4800+ qui s'en sort assez bien avec un prix estimé d'environ 130 euros. Allez, avec un peu de chance cela sera la dernière baisse avant l'arrivée des futurs processeurs quad core d'AMD, les Athlon X4...





Disques très durs

Le plateau est has been, il faut vous y faire. L'avenir du disque dur est à la mémoire Flash, c'est aujourd'hui Samsung qui le dit en faisant la démonstration d'un modèle pour portable au format 1,8 pouce (soit les très petits disques de portables). Sur cet espace réduit, nous avons droit à 64 Go d'espace disque. Le tout ne pesant que quinze grammes. Côté performances, on dépasse les 40 et 60 Mo de débit en écriture et en lecture ce qui reste tout à fait honnête. Avec une consommation en pointe d'un demi-watt, on peut comprendre que les constructeurs se battent pour s'imposer sur le marché des portables. On attend toujours de voir une initiative totalement statique visant les PC de joueurs. Allez, nos temps de chargements instantanés ne sont plus très loin... On y croit !

Edito

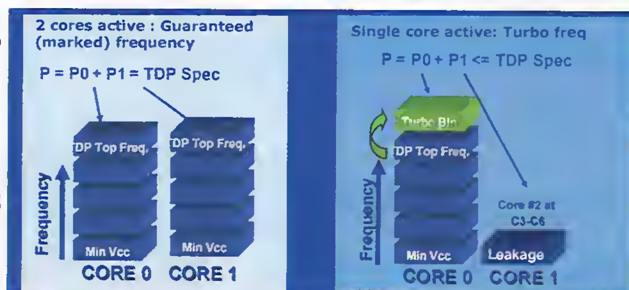
Encore beaucoup de nouveautés ce mois-ci dans le monde tumultueux du matos. Un nouveau processeur quad core très haut de gamme chez Intel, une carte graphique DirectX 10 « abordable » chez NVIDIA et pour votre plus grand bonheur, une interview d'une des figures les plus emblématiques d'Intel que l'on a coincée entre deux portes lors de son passage éclair en France...

par C_Wiz



Dites bonjour au Penryn

Alors que l'on attend les Core 2 Duo avec une fréquence de bus de 1333 MHz pour le mois de juin, Intel prépare activement leur succession. Il s'agit de la famille Penryn, et si l'on voulait vous raconter n'importe quoi, on vous dirait qu'il s'agit de Core 2 Duo « plus petits ». Un die shrink comme on dit dans le milieu, le passage d'une gravure en 65 nanomètres vers le 45 nm. Sauf que l'on n'a pas vraiment envie de vous raconter n'importe quoi : les nouveautés du Penryn sont assez nombreuses. L'argument qui semble de loin le plus vendeur est la taille du cache qui passe de 4 Mo à 6 Mo. Sympathique. On appréciera aussi la rapidité accrue des divisions, ça parait bête, mais dans la pratique c'est très utile. L'autre gros mastodonte marketing concerne le SSE4. Il s'agit d'un tas de nouvelles instructions « SIMD » (une instruction pour traiter plusieurs données à la fois) qui visent les tâches multimédia. Intel prédit des gains assez importants pour la compression vidéo par rapport aux Core 2. D'autres améliorations sont là au niveau de la gestion de l'énergie, ce qui ravira les possesseurs de portables. En attendant, du côté des performances, il ne faut pas s'attendre à une révolution, Intel annonce de son côté un gain de 20 % entre un Penryn à 3.2 GHz et un actuel X6800 (2.93). Le tout est prévu pour la fin de l'année et nécessitera de nouvelles cartes mères. Les modèles à base de P35 qui seront lancés en juin conviendront.



Parmi les nouveautés de la famille Penryn, un overclocking automatique d'un des deux cores lorsque l'autre est éteint, pour maximiser les performances.

Dites bonjour au Nehalem

Intel est un peu radin sur les noms de code de ses processeurs puisque nous avons vu défiler au fil des années au moins trois projets baptisés Nehalem. Celui-là, on nous le jure, sera le dernier. Il s'agit de la « future » architecture d'Intel, celle que l'on ne verra pas avant l'année prochaine. Oui, c'est loin, c'est même d'ailleurs assez rare de voir Intel distiller tant de détails à l'avance. Il faut dire que les rumeurs allaient déjà bon train alors autant les canaliser et en confirmer quelques-unes. Alors sans vous endormir avec du blabla trop technique, sachez que l'on parle déjà de huit cœurs « ou plus ». Rien que ça. Pire (ou mieux, au choix), chacun de ces cœurs utilisera quelque chose que l'on connaissait sous le nom d'HyperThreading. Ce qui nous donne jusqu'à seize cœurs logiques, de quoi faire s'arracher les cheveux aux développeurs de jeux. Pour rappel, les plus performants arrivent pour l'instant à en exploiter pleinement trois (Supreme Commander en est un excellent exemple).



Petit extrait de la présentation de Nehalem, la puce reste de type « 4 issue » comme les Core 2.

L'autre grosse nouveauté tient dans la disparition de cette bonne vieille FSB, le Front Side Bus qui décrivait la fréquence du lien entre le northbridge (le chipset de la carte mère) et le processeur. Tout ce petit monde explose et l'on se retrouve avec un nouveau bus d'interconnexion baptisé CSI (Common System Interface). Dans la pratique, cela ressemble à s'y méprendre au bus HyperTransport d'AMD. Intel en profite pour détruire l'intérêt du northbridge en ajoutant la possibilité d'avoir un contrôleur mémoire dans le processeur. On pourrait même y trouver un contrôleur graphique pour remplacer celui qui pouvait se trouver sur la carte mère. Rien de très folichon pour les joueurs, c'est pour cela que cette partie graphique sera de toute manière optionnelle. Tout ceci est pour le moins intrigant et nous tenterons d'en savoir plus lors du prochain Intel Developer Forum où nous serons lorsque vous lirez ces lignes.



Au café des DÉLICES

Ça y est, nous avons enfin une date pour le R600, la prochaine génération de cartes graphiques DirectX 10 d'AMD/ATI. Après pas mal de retard, AMD présentera enfin ses cartes à la presse courant avril pour une sortie prévue en mai. Les modèles haut de gamme utiliseront la dénomination X2900, et l'on devrait voir arriver en simultané des modèles pour le milieu et l'entrée de gamme. Rendez-vous donc dans le prochain numéro pour voir ce qu'elles ont dans le ventre. Enfin sous le capot, puisque l'on peut déjà vous annoncer que leur système de refroidissement ressemble à s'y méprendre à ce que l'on avait pu voir sur les cartes de NVIDIA...



Le R600 dans toute sa splendeur.

C'est la seconde fois qu'une alliance entre Gigabyte et un autre constructeur n'aboutit pas. Jamais deux sans trois ?

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Ils se sont tant aimés

Décidément, l'amour n'a plus vraiment la cote au XXIe siècle puisque même les unions de constructeurs de carte mère ne durent pas. Asus et Gigabyte ne se sont pas aimés sous la pourtant belle bannière Gigabyte United, qui devait, rappelons-le, sous-traiter la production de Gigabyte par Asus. Un montage compliqué auquel personne ne comprenait rien. D'ailleurs, cela fait partie des raisons pour lesquelles, nous dit-on, la chose n'aura pas été consommée. Pour rendre cela encore plus complexe, Gigabyte United continuera d'exister sans la présence d'Asus. On ne sait pas trop pourquoi, ni comment, mais en fait, on ne va pas chercher à comprendre...

Quoi de corps ?

Ça y est, on tient enfin quelques informations sur les Athlon X4, les futurs modèles quad core d'AMD que l'on connaissait sous les noms de code Barcelona et Agena. La date a été confirmée lors du CeBIT, le modèle « de bureau » sera disponible pour la rentrée, ce qui est assez éloigné et va laisser le temps à Intel de riposter avec des Penryn dopés aux quarante-cinq nanomètres (voir l'actualité correspondante). AMD reste muet sur les fréquences et l'on parle toujours d'un gros deux gigahertz et demi dans les milieux autorisés. Nous vous parlions le mois dernier de l'arrivée d'un nouveau socket pour accompagner ces puces, l'AM2+. Le constructeur fait très fort puisqu'il annonce que les cartes AM2 seront non seulement compatibles avec les processeurs AM2+, mais également avec les AM3 ! Il s'agit pour ceux-ci des futurs modèles en quarante-cinq nanomètres qui intégreront à la fois un contrôleur mémoire DDR2 et DDR3. Par contre, les processeurs AM2 et AM2+ ne fonctionneront pas sur les cartes mères AM3, ce qui nous semble tout à fait raisonnable. Un grand coup de chapeau à AMD qui réussit un joli coup en assurant la compatibilité à long terme des cartes mères. Le constructeur nous l'avait murmuré à la sortie de l'AM2 mais, nous devons l'avouer, nous n'y avions pas trop cru. Respect.

ULi, c'est fini !



Après 3DFX, ULi est la deuxième marque symbolique à être démantelée par NVIDIA.

Vous vous en souvenez peut-être, NVIDIA s'était offert en février 2006 le constructeur de chipsets ULi. Un achat stratégique qui visait à ennuyer ATI dont les chipsets reposaient assez souvent sur des southbridges ULi. Cela fait quelque temps que nous n'avions pas vu une carte mère équipée de ces chipsets, on le comprend un peu mieux aujourd'hui puisque NVIDIA a suspendu de manière définitive les livraisons de ces puces, la marque disparaissant définitivement. Snif.



À gauche, la version serveur de celui que l'on appelle désormais Athlon X4.



Dix mille tours par minute

De nos jours, la quasi-totalité des disques durs pour joueurs utilisent une vitesse de rotation de 7200 tours par minutes, même si des modèles à 5400 tpm restent au catalogue, notamment pour le stockage massif. Pour ceux qui cherchent les performances à tout prix, il n'y a que chez Western Digital que l'on va plus haut pour l'instant avec la gamme Raptor, des disques extrêmes qui effectuent dix mille rotations à la minute. Ils sont prisés par les joueurs fortunés qui veulent améliorer leur temps de chargement. Des joueurs sourds également, puisque ces modèles ont une fâcheuse tendance à percer les tympans. Vous comprendrez donc que l'on soit doublement surpris quand Seagate, marque réputée pour le silence annonce son intérêt pour le marché des disques à dix mille tours. Espérons qu'ils resteront dans la tradition de la marque...



Le Barracuda 7200.10 est ce que Seagate a de plus rapide à son catalogue.



Le VT8237 de VIA et ses déclinaisons est avec nous depuis près de quatre années. Oui, comme vous dites...

C'est quoi un chipset ?

Deux par deux rassemblés

La rubrique C'est quoi, c'est un instant de fraîcheur, que dis-je, un moment de douceur dans ce monde infernal du matériel qui nous impose de changer de machines tous les deux ans. En fait, c'est un peu comme un adoucissant. J'en profite d'ailleurs pour rappeler aux nouveaux lecteurs que la rubrique Matos ne se lave pas à plus de 40°.

C_Wiz



Pour bien refroidir un chipset, il suffit de dessiner un flocon sur son radiateur. Effet garanti...



Intel tient fermement le marché des chipsets pour ses cartes mères.

Si choisir une carte mère en fonction de sa couleur est une méthode qui commence à entrer dans les mœurs, nous préférons vous en conseiller une autre, plus traditionnelle. Celle qui consiste à regarder le chipset qui la compose. On se permettra de rappeler aux non-anglophiles qu'un chipset peut se traduire comme un jeu de puces. Pour être précis, on parlera d'un couple avec l'une en haut de la carte et l'autre en bas. Comme les ingénieurs informaticiens sont de grands créatifs, on parlera de northbridge et de southbridge. Non, on ne sait pas où ils sont allés chercher le pont...

Au nord, c'était les cores, hmmm

La puce du nord est toujours celle mise en avant par les constructeurs. Pour de bonnes raisons puisqu'elle est véritablement au cœur du cœur de votre PC : c'est elle qui sert d'interface (de pont ? Eurêka !) entre les périphériques « importants ». Du genre processeur, mémoire ou carte graphique... Le choix d'un northbridge va, vous l'aurez compris, jouer sur deux facteurs principaux.
La compatibilité avec les différents périphériques tout d'abord. Le northbridge de votre carte mère déterminera les processeurs, le type de RAM et le format des cartes graphiques que vous pouvez brancher. L'autre élément concerne les performances susceptibles devarier d'un chipset à l'autre. Si les écarts étaient énormes entre les northbridges de différentes marques il y a quelques années, on peut dire qu'aujourd'hui, à caractéristiques égales (DDR2 double canal par exemple), ils sont tous dans un mouchoir de poche.

Au sud, c'était les cordons

On sous estime souvent l'importance d'un southbridge et pourtant, il joue lui aussi un rôle primordial dans la stabilité de la machine. Mais commençons d'abord par ses tâches, c'est un peu un bon à tout faire : il s'occupe de tout ce qui reste sur votre carte mère. Des ports PCI, la gestion des périphériques de stockage (Serial ATA et IDE), le réseau, le son, le firewire, l'USB, en clair toutes les connectiques à l'arrière de votre machine viennent du sud. Du coup, le moindre petit bug peut faire de grosses misères. Bien entendu, tout ceci est accompagné de pilotes qui vont jouer pour beaucoup sur la stabilité totale de la machine, il vaut mieux éviter d'oublier de les installer, donc. Reste que créer un bon southbridge est probablement l'une des tâches les plus complexes de l'informatique moderne, vous ne vous étonnerez donc pas de voir certains modèles perdurer d'une génération de northbridge à l'autre. Certains, comme VIA, les gardent même plusieurs années. Sauf que pour eux, on ne sait pas si c'est réellement par choix...



Dans notre épisode précédent, nous avons transformé une image JPEG en un grand sprite par le biais du Content Pipeline afin de remplir l'écran.

XNA : épisode 3

Il est content, le pipeline...

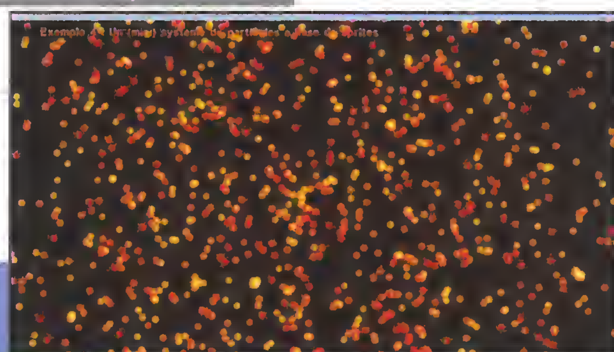
Certains d'entre vous pensent peut-être que nous avons choisi « XNA » pour vous apprendre la programmation de jeux vidéo par pure flagornerie envers Microsoft. Ou pour leur faire oublier notre test de Windows Vista. Non, la vraie raison de notre choix tient dans les pages qui suivent. Alors sans plus attendre, allons-y!

C_Wiz





Pour réaliser l'effet d'explosion dans notre exemple, nous chargeons une texture de boule blanche.



Par la suite, on « colore » nos boules que l'on multiplie et que l'on anime.

Lors de notre premier article consacré à la technologie XNA de Microsoft, nous vous avons raconté, sans trop le prouver, que XNA arrivait à résoudre la complexité liée à la programmation d'un jeu vidéo. Jusqu'ici, vous avez eu droit à une petite initiation au langage C#. Même s'il est un peu impressionnant au début, on se rend vite compte qu'il n'est pas très complexe à manier une fois que l'on a saisi ses quelques concepts de base. Nous vous avons également montré comment XNA arrivait à simplifier certaines tâches complexes comme la gestion des sprites. Ça, c'était pour l'Épisode 2.

Crise du contenu

Toujours dans notre introduction, nous évoquions avec vous la crise du contenu, celle qui fait qu'aujourd'hui le moindre jeu de ping-pong (pensez à Table Tennis sur Xbox 360) demande des textures photoréalistes et des muscles qui se tendent avec les mouvements. Loin, bien loin de ce vieillard de Pong avec ses deux rectangles et son carré. Oui, le contenu explose et même si nous ne rivaliserons pas (de suite) avec les petits gars de Rockstar, nous allons devoir gérer, au minimum, un bon paquet de poignées de textures, de sons, et peut-être même d'objets 3D. Et autant vous dire que pour les vrais développeurs de jeux, la gestion du contenu est probablement la tâche la plus pénible à réaliser, mais avant de vous expliquer pourquoi, prenons un exemple concret et bien polémique, toujours chez les petits gars de Rockstar. Je vous parle de GTA San Andreas, jeu bien sympathique

qui avait défrayé la chronique pour certaines scènes « pouvant heurter la sensibilité des plus jeunes ». Des scènes très virtuelles puisqu'elles ne faisaient pas partie intégrante du jeu, impossible d'y accéder même par le biais d'un cheat code. Cependant, l'installation d'un mod baptisé Hot Coffee permettait d'accéder à du contenu qui avait été pourtant désactivé par les développeurs. S'en est suivi une grosse polémique pour savoir si le mod « ajoutait » ce contenu ou s'il était déjà présent. Peu importe (allez, pour la forme, on rappellera que le premier patch n'ajoutait rien et se contentait de débloquer ces scènes, alors qu'une seconde version « ajoutait » des personnages dénudés), nous ne sommes pas là pour faire leur procès mais pour essayer de comprendre...

Comment en sont-ils arrivés là ? Excellente question ! Vous l'avez probablement vu, développer un jeu n'est pas vraiment un procédé linéaire. On fait des essais, on efface, on recommence. Parfois l'on obtient des effets intéressants que l'on « met de côté ». Rappelez-vous de la structure que nous avions développée à base d'écrans (détaillée dans l'Épisode 1 et mise en œuvre dans l'Épisode 2), chaque « scène » réside dans son propre fichier source. Si vous vous souvenez de l'exemple de notre second épisode, à chaque pression sur le bouton A du pad, on passe à l'étape « suivante ». Pour supprimer l'affichage d'une scène, pas besoin de supprimer son code source, il suffit de la retirer de la liste des scènes à afficher (regardez dans la méthode « Initialize » du fichier Épisode2game.cs). Bien sûr, on a probablement utilisé des textures ou des fichiers sons pour notre scène coupée.

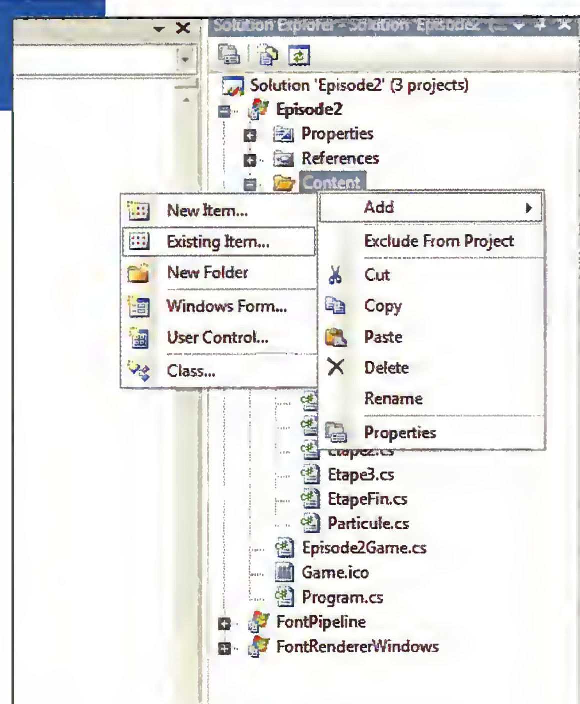


Un « easter egg » dans notre Épisode 2 ? Oui, je vous laisse deviner comment l'activer.



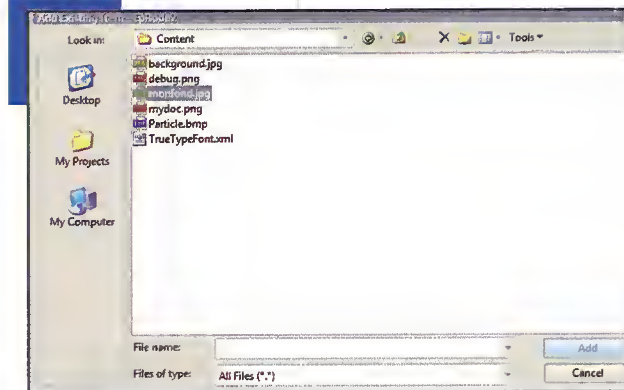


De la même manière, on peut importer tout le contenu 3D par le Content Pipeline afin de gagner un temps très précieux.

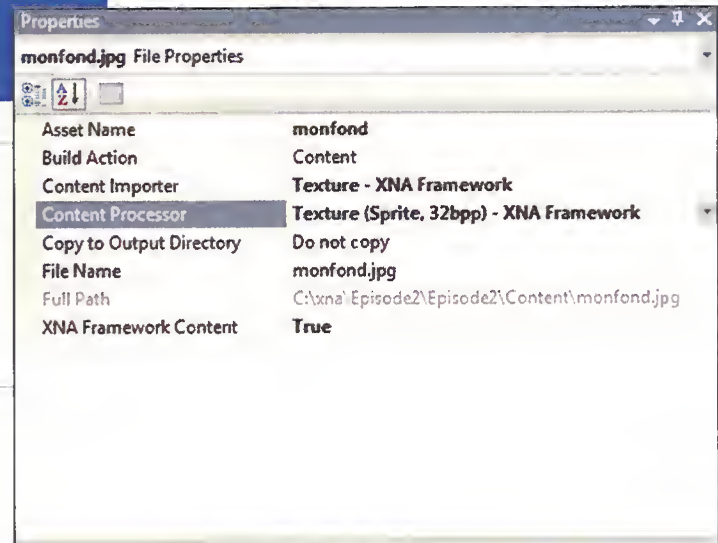


Étape 1 : On commence par ajouter notre fichier « existant ».

Et dans la version commerce Décidément, vos questions sont pertinentes. Pour « construire » une version du jeu, on va compiler le code source pour obtenir un fichier exécutable(le .exe), éventuellement quelques bibliothèques qui l'accompagnent (les .dll), et mixer le tout avec le contenu (les images, vidéos, sons...). La compilation du code source est simple, le mixage avec le contenu est, par contre, une autre paire de manches. Les graphistes utilisent leurs propres formats de fichiers que vous n'emploierez pas tels quels. Vous allez les convertir dans un format pratique, du genre qui se charge rapidement. Et crypter le tout pour éviter qu'on vous pique vos créations. Maintenant, imaginez-vous aller faire le tri dans les fichiers qui sont, ou ne sont pas utilisés par une scène ? C'est purement et simplement impossible, supprimer le moindre fichier peut causer un plantage à côté parce que, par fainéantise (ou tout autre bonne raison, il y en a des tas), le fichier est utilisé ailleurs, dans une autre scène. Alors certes, ces choses inutiles et désactivées prennent de la place sur le DVD et le disque dur des joueurs, mais au moins,



Étape 2: Pour l'exemple, nous utilisons un fichier JPEG de fond d'écran, renommé « monfond.jpg » pour l'occasion.



Étape 3: En choisissant le content processor « Sprite », notre image va être passée à la moulinette pour être réutilisable par la suite.

```
protected override void LoadGraphicsContent(bool loadAllContent)
{
  if (loadAllContent)
  {
    // Pour les petits curieux, "background", c'est le nom donné (asset name) à notre image lors de l'importation.
    // Regardez le dossier Content, cliquez droit (avec le bouton droit, je ne sous entends pas que vous cliquiez de travers)
    // sur "background.jpg" et choisissez Properties. Pour le reste, ce sera dans le prochain article.
    bgTexture = ContentManager.Load<Texture2D>("Content/monfond");      // La magnifique texture de fond
  }
  base.LoadGraphicsContent(loadAllContent);
}
```

Étape [illegible]: Attention! Il ne s'agit plus ici de charger un fichier, mais une « Asset » que l'on a préalablement déclarée dans le « Solution Explorer ».

on évite les plantages. Eh oui, les développeurs ne font pas toujours dans la finesse. Certains d'entre vous doivent être en train de se tirer les cheveux à l'idée de gérer toutes ces tâches bien pénibles décrites plus haut. Notez que je ne vous en veux pas du tout. Enfin si, un peu, car si vous aviez été attentif à l'introduction de cet article, vous auriez noté que j'avais promis de vous dire pourquoi nous aimons (et vous aimerez) tant l'initiative de Microsoft. XNA intègre ce qu'ils appellent le « Content Pipeline ». Un gestionnaire de contenu qui fait disparaître en un clin d'œil toutes les complications que nous vous avons décrites. Conversion, cryptage, chargement, et exploitation des fichiers externes, le content pipeline va nous prendre par la main pour réaliser toutes ces tâches. Vous pouvez applaudir, car même les « vrais » développeurs de jeux nous l'envient, ce pipeline.

Et en pratique?

Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que toute la gestion du contenu va se faire à l'intérieur de Visual Studio. Même si rien ne vous y oblige, on vous conseille vivement de placer physiquement les fichiers que vous souhaitez « importer » par le pipeline dans un répertoire à l'intérieur de votre projet. Si vous reprenez le code source de notre Épisode 2, vous verrez que nous avons tout regroupé dans le répertoire « Content ». Et comme on ne voulait pas semer la confusion dans votre esprit, on a fait la même chose à l'intérieur du projet Visual Studio. Si vous regardez attentivement le « Solution Explorer » (à droite de l'écran), vous retrouverez un répertoire « Content » avec un tas de fichiers images à l'intérieur. Pour vous montrer en pratique l'intérêt du content pipeline, allez chercher une image de votre choix (un fond d'écran fera l'affaire) et copiez-le dans le répertoire dont nous parlions plus haut (Épisode2\Content).
Une fois dans Visual Studio, faites un clic droit sur le répertoire « Content » et choisissez d'ajouter un élément existant. Choisissez votre fichier (nous avons appelé le nôtre « monfond.jpg » sur nos captures d'écran) et validez. Notre image fait désormais partie intégrante de la liste des fichiers de notre projet. Cliquez maintenant dessus dans la liste pour faire apparaître ses propriétés (pour afficher la fenêtre, Ctrl + W, puis P). Pour distinguer les fichiers à compiler des fichiers dits de contenu, Visual Studio dispose d'un champ « Build Action », il est ici automatiquement fixé sur le type « Content ».
Tout en bas de la liste, la propriété « XNA Framework Content » est indiquée comme vraie, ce qui veut dire que le fichier va être « géré » par le Content Pipeline. Pour finir, « Asset Name » correspond au nom en interne de notre contenu. Par défaut, il s'agit du nom du fichier sans son extension.

Content Importer?

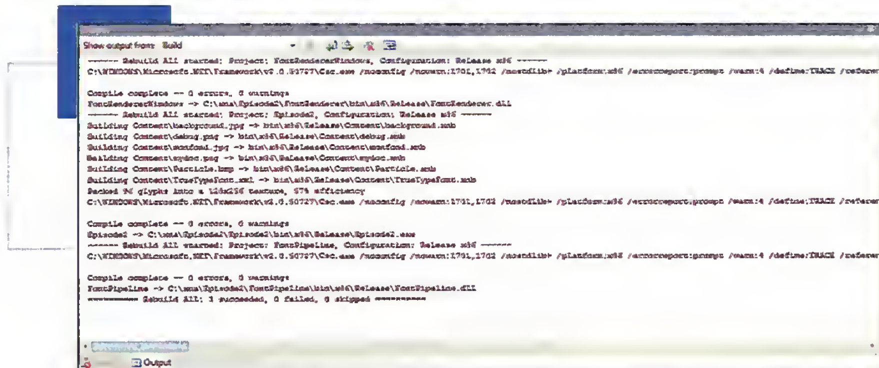
L'idée de l'importation est de définir le type du fichier que l'on souhaite importer. Il s'agit ici d'une image, elle sera donc « transformée » en texture. Par défaut,

Les liens du mois

Pour ce troisième épisode, nous avons réutilisé le code source de l'Épisode 2 que vous pouvez télécharger à l'adresse ci-dessous. Nous ajoutons également l'adresse du tout nouveau « Creators Club » qui propose quelques tutoriaux ainsi qu'un forum qui pourra vous être utile:
http://www.cwizou.net/xna.ep2.rar
http://creators.xna.com

un « importer » peut gérer un ou plusieurs formats de fichiers. Pour les textures, on trouve le JPEG, le PNG, le DDS (format de textures de DirectX), le BMP ou le TGA. Un certain nombre d'Importer sont apportés par défaut par XNA, vous pouvez en avoir la liste en faisant dérouler le menu dédié.
Juste en dessous, vous trouverez la dernière propriété intéressante, le « Content Processor ». En effet, nous avons importé notre fichier comme une texture, mais il en existe de plusieurs types. Souhaitons-nous faire un sprite, ou bien une texture pour recouvrir un objet en trois dimensions? Selon le choix, on ne va pas « charger » le fichier de la même manière. Là encore, tout est transparent, il nous suffit de choisir l'option qui nous intéresse pour que tout se fasse derrière notre dos. Par défaut, Visual Studio aura sélectionné le processeur de sprites. C'est parfait.
Ouvrez maintenant le fichier Etape0.cs (dans le répertoire DrawableComponents) et rendez-vous à la ligne 67. Il s'agit de la ligne où l'on charge notre texture de fond (une photo de mouette dans l'Épisode 2). Pour effectuer ce chargement, on utilise la méthode Load du ContentManager (le gestionnaire de contenu du ContentPipeline). Il s'occupera tout seul du reste. Changez simplement « background » par « monfond », comme indiqué sur notre capture d'écran (étape 4) p. 104. Reste à lancer la compilation (Ctrl + Shift + B), vous pourrez observer les différents traitements opérés à l'intérieur de la fenêtre « Output » (Ctrl + W puis O). Lancez enfin l'application (F5), vous devriez voir apparaître votre texture de fond. Magique!

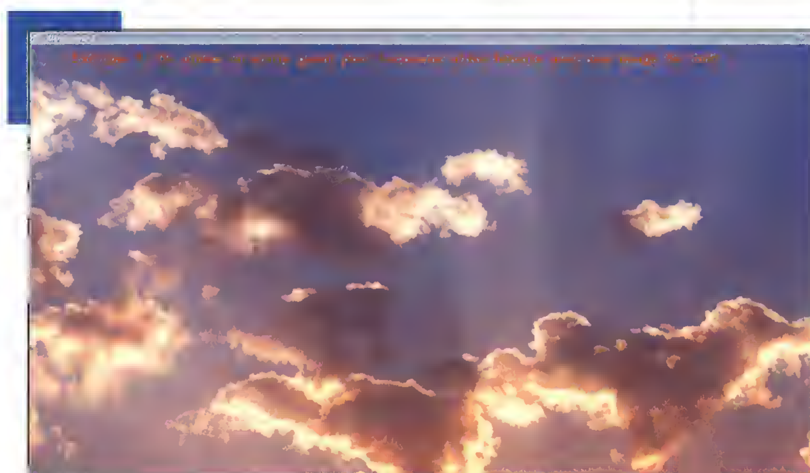
Personnaliser le pipeline? Bien entendu, l'intérêt du content pipeline est qu'il est extensible. Ceux qui ont lu les commentaires du code source de l'Épisode 2 le savent déjà, nous avons utilisé un « Processor » que nous avons récupéré sur le site de Microsoft. Il s'agit du sous-projet « FontPipeline ».
Pour le voir en action, double-cliquez sur le fichier TrueTypeFont.xml. Comme vous le voyez, ce fichier contient les informations nécessaires à la création de notre fonte en mode bitmap, à savoir le nom de la fonte à utiliser, la taille, le style et l'espacement. Il ne s'agit que de données descriptives, c'est pour cela qu'on utilise le très générique « XML Importer ».
La moulinette qui va créer un fichier bitmap avec le contenu de nos fontes est le « TrueTypeFont Processor ». Le troisième projet inclus dans notre solution est « FontRendererWindows », nous nous en servons dans chaque étape pour afficher un petit texte explicatif à l'écran.
Avec ces exemples, vous devriez avoir un petit aperçu de ce à quoi sert le content pipeline de XNA, et en quoi il va nous simplifier la vie. Bien entendu, nous n'avons fait qu'effleurer le sujet mais qu'importe, nous aurons largement l'occasion d'y revenir lorsque nous nous attèlerons à la 3D. En attendant, nous vous laissons expérimenter avec le Content Pipeline. Pour ceux qui ne les auraient pas vus, on vous rappellera qu'à la fin du fichier DebugInfo.cs, nous avons inclus une série de petits exercices pour vous occuper en attendant le mois prochain où nous reviendrons sur deux sujets clés: la gestion des collisions ainsi que celle des entrées (clavier et pad). Les deux blocs qui nous manquent pour pouvoir réaliser notre premier minijeu.



Étape 5: Une fois le processus de « build » enclenché, vous pourrez voir la conversion en temps réel de vos fichiers de contenu par le content pipeline.

XNA 1.1!

Au moment où vous lirez ces lignes, la version 1.1 de XNA Game Studio Express sera disponible sur le site de Microsoft avec un 200 bugs en moins, et de nouvelles fonctionnalités qu'on ne manquera pas de mettre à profit (gestion native des fontes, son 3D et textures volumétriques). À télécharger sur le site de Microsoft: http://msdn.microsoft.com/xna



Étape 6: Et voilà, notre image de fond a été remplacée comme par magie! Oui, la mouette, c'était beaucoup mieux...

GeForce 8600 GTS

UN MILIEU BIEN HAUT



Oh, un autocollant pour S.T.A.L.K.E.R. ! On supposera donc que le jeu est offert en bundle avec la carte d'Asus.

De dos, la 8600 GTS n'a rien de particulier, on est loin de la débauche de composants présents sur les 8800...

Nous avons souvent tendance à râler, dans ces colonnes, après nos amis constructeurs qui proposent souvent pour le marché du milieu de gamme des cartes un peu trop handicapées par rapport à leurs grandes sœurs. Sauf que forcément, la 8600 GTS de NVIDIA a décidé de changer les règles du milieu de gamme...



Ne nous mentons pas, tester une carte graphique de milieu de gamme, c'est généralement une corvée. Les 7600 GT de NVIDIA et autres X1600 d'ATI allaient dans ce sens, des cartes castrées et prévisibles qui n'offraient strictement aucune surprise. Alors certes, la X1650 XT avait quelque peu changé la donne en tirant le milieu de gamme un peu plus haut. Mais franchement, rien ne nous préparait à « ça ».

La configuration de test

Carte mère Asus P5W64 Pro (Intel i975X)
Intel Core 2 Duo X6800 (2.93 GHz, dual core)
2 Go de RAM PC6400 (2x1 Go, DDR2-800)

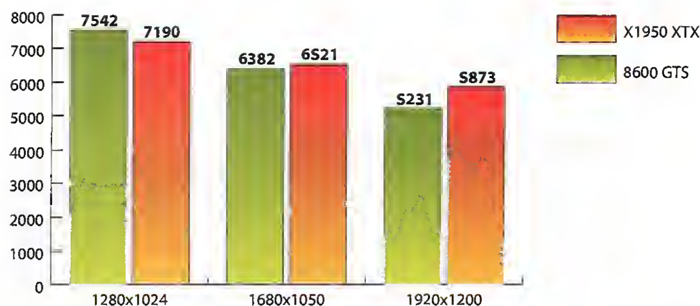
Une histoire de famille Cela ne vous aura pas échappé, NVIDIA a lancé en fin d'année dernière son GeForce 8. Une nouvelle architecture dont nous pensons pas mal de bien. Elle corrige les choses que l'on reprochait aux GeForce 7 (filtrages de mauvaise qualité et performances « particulières » sur les shaders) tout en apportant le support de DirectX 10. Du coup, même si elles sont assez onéreuses, les 8800 GTX et GTS ont réussi à séduire un paquet de joueurs qui se disent qu'acheter aujourd'hui une carte compatible DirectX 10, c'est s'assurer pour l'avenir (une prédiction toujours hasardeuse tant les choses peuvent changer vite dans l'informatique, mais soit). NVIDIA a même réussi à étendre sa gamme en proposant une version moins pourvue en mémoire, la 8800 GTS 320, et donc moins onéreuse. Reste que la bête se négocie aux alentours de trois cents euros. Vous en conviendrez avec moi, ce n'est pas à la portée de toutes les bourses.

Pendant ce temps, chez ATI... Même si aucun jeu n'utilise pour l'instant DirectX 10, ATI reste en retard par rapport à ses petits camarades verts. Les X2900 ont été amplement retardés au point que nous ne les verrons pas dans les échoppes avant le mois de mai. ATI en profitera, nous dit-on, pour présenter une gamme complète, avec milieu et « entrée » de gamme. En attendant, tout cela laisse un boulevard aux petits gars en vert qui peuvent se la couler douce et annoncer leurs produits quand bon leur semble. Genre aujourd'hui.

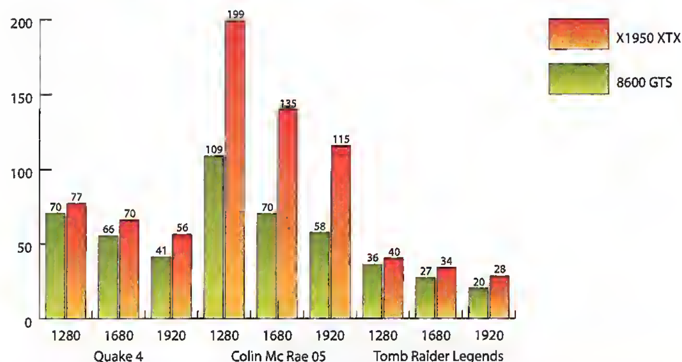
C'est quoi, « ça » ? Ça, c'est une 8600 GTS, ma bonne dame. Une carte bien surprenante qui a décidé de transcender légèrement les classes. Difficile de la comparer aux actuels milieux de gamme que sont les 7600 GT et autres X1650 XT. Nous sommes une génération au-dessus, et les ambitions de NVIDIA sont un brin plus fortes pour cette carte. Du genre, venir titiller l'actuel haut de gamme d'ATI, le X1950 XTX. Autant viser haut...
Pourtant, a priori, le 8600 semble légèrement handicapé. Certes, ses fréquences sont élevées avec 675 MHz pour le GPU et 1 GHz pour sa mémoire. 256 Mo de GDDR3 supporté par une interface 128 bits, autant être clair, c'est assez handicapant sur le papier. On s'attend donc à ce que la carte peine dans les résolutions les plus élevées. Histoire de confirmer ou d'infirmer notre théorie, nous avons testé trois résolutions : le 1280

par 1024, l'affreuse résolution carrée des 19 pouces, le 1680 par 1050, résolution utilisée par les écrans larges de 20 à 22 pouces, et enfin le 1920 par 1200 qui fait le bonheur des possesseurs de 24 pouces. Tous les tests se font avec un niveau d'anti-aliasing de 4, et de filtrage anisotrope de 16.

Au-delà du réel... Si l'on regarde le score 3D Mark 2005 en 1280 par 1024, on peut se dire que NVIDIA a réussi son pari : sa carte (le modèle overclocké d'Asus, voir notre encadré) est bel et bien devant la X1950 XTX ! Elle cède par contre sa place dès que l'on augmente la résolution. Quasiment la même chanson avec la version 2006 de 3D Mark : un brin devant en 1280 et derrière ensuite. Bien entendu, les scores obtenus avec les logiciels de Futuremark sont à l'image des promesses électorales : ils n'engagent que ceux qui les croient. En utilisant de vrais jeux, on voit un peu mieux se dessiner les performances réelles de la nouvelle carte de NVIDIA. Colin Mac Rae 2005 en est la parfaite illustration. Il est grand amateur de bande passante mémoire, ce qui provoque des écarts assez faramineux et prévisibles. La 8600 dépasse tout de même les cent images par seconde : il n'y a pas mort d'homme. Pour des jeux plus modernes, la 8600 GTS arrive à talonner sa rivale d'un jour dans Quake 4 et Tomb



Scores 3D Mark 2005, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x



Performances dans les jeux, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x



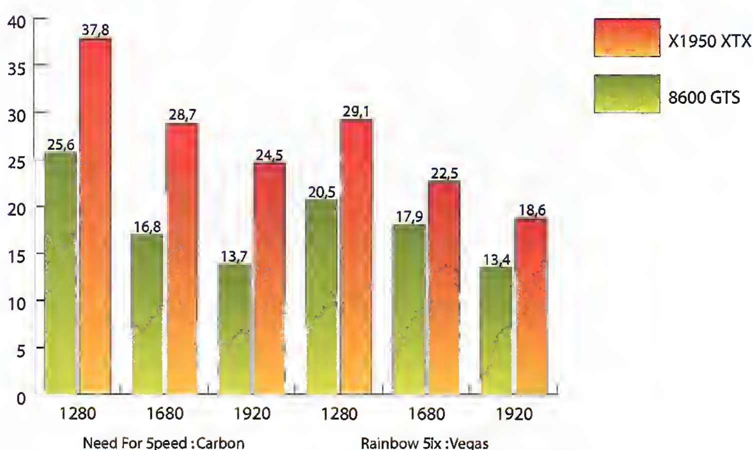
Même si la carte est annoncée pour une consommation de 71 watts, un connecteur d'alimentation est présent. Officiellement, la carte peut obtenir 70 watts par son port PCI Express...

La gamme GeForce 8

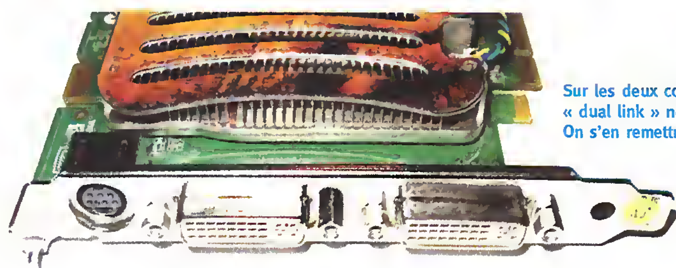
	Unités de shaders	Unités de textures	Fréquence GPU	Fréquence RAM	Bus mémoire	Quantité de RAM	Prix Conseillé
8600 GT	48	12	540	700	128	256	200 euros
8600 GTS	48	12	675	1000	128	256	249 euros
8800 GTS	96	24	500	800	320	320	300 euros
8800 GTS	96	24	500	800	320	640	450 euros
8800 GTX	128	32	575	900	384	768	650 euros

Raider Legends, alors que sur des titres plus gourmands en shaders comme Need For Speed Carbon et le trop joli Rainbow Six Vegas, les écarts se creusent un peu plus. Au final, le verdict est assez simple : avec un prix prévu aux alentours de 249 euros, la 8600 GTS est une carte intéressante pour un profil bien particulier de joueurs : les possesseurs d'écrans 19 pouces qui souhaitent se préparer en douceur à DirectX 10.
Un profil, nous dit-on, assez répandu...

Asus EN8600 GTS Top Pour ce test, nous avons utilisé une version overclockée de la 8600 GTS fournie par Asus. Alors que les fréquences de base sont de 675 MHz et 1 GHz pour les cartes officielles, ce modèle tourne à 745 et 1 145 GHz, ce qui améliore sensiblement les scores de nos tests.
Le constructeur nous a annoncé un prix public de 249 euros pour ce modèle, soit un prix sensiblement identique à celui annoncé pour les cartes non overclockées. Affaire à suivre dans les magasins...



Performances dans les jeux, Anti Aliasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x



Sur les deux connecteurs DVI, un seul gère le mode « dual link » nécessaire aux écrans 30 pouces. On s'en remettra...



Intel Core 2 Quad QX6800

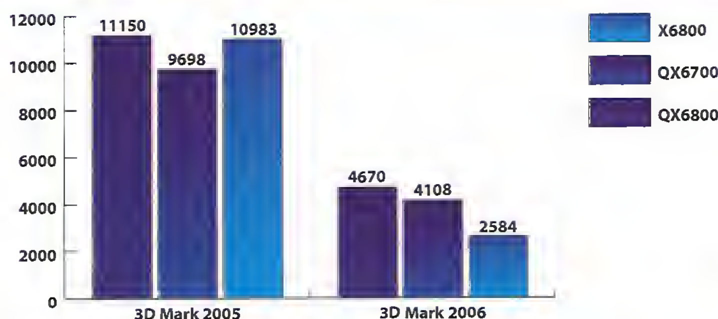
PROC' DE RICHE !

Un processeur Quad Core de plus, voilà ce que nous propose Intel. Non, restez avec nous, la sortie du QX6800 est l'occasion rêvée pour vérifier si, oui ou non, des processeurs à plus de deux cœurs ont un intérêt pour les joueurs. Et comme nous vous aimons beaucoup, nous ajoutons, en prime, une petite « preview » d'un processeur prévu pour l'été...

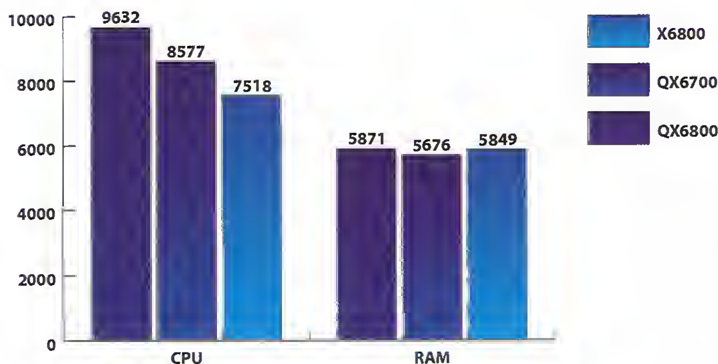
C_Wiz



Pas de sortie TV pour la version CrossFire de la X1950. Ce n'est pas très grave, vu que la carte « esclave » en a une.



Scores processeurs sous 3D Mark 2005 et 2006

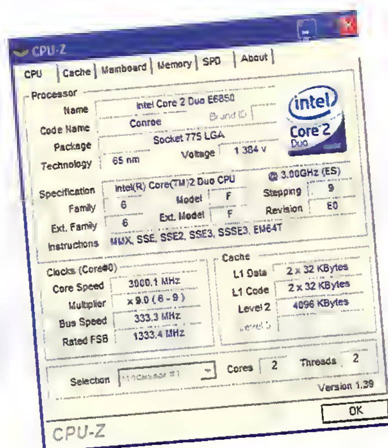


Scores PC Mark 2005

C'était la star du lancement des Core 2 Duo, le X6800, modèle très haut de gamme cadencé à 2.93 GHz. Un modèle conçu pour le marché que l'on appelle pudiquement celui des enthousiastes. En clair, les overclockeurs fortunés puisque la puce coûtait pas moins de mille euros. Mais les temps changent, Intel avait proposé un premier modèle Quad Core utilisant deux E6700. Une puce cadencée à 2.66 GHz, légèrement moins rapide que le modèle dual core haut de gamme et vendue au même prix. Un dilemme !

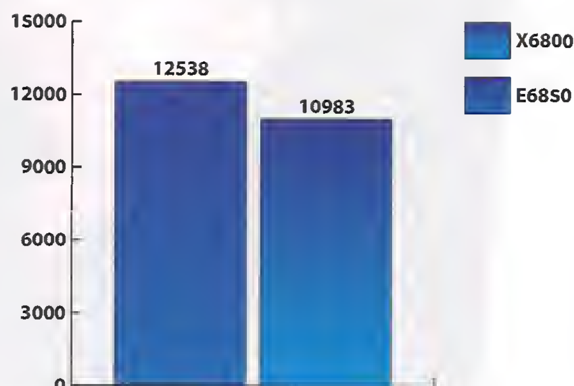
Les riches hésitent

Du coup, entre des cœurs en plus ou quelques poignées de MHz, certains ne savaient plus trop que choisir. D'autant que l'intérêt de plus de deux cœurs dans les jeux n'est pas exactement évident à démontrer. Car nous vous en avions parlé à maintes reprises, mutualiser la puissance de tous les cores pour faire tourner les jeux plus rapidement est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. Si bien que la seule véritable solution à la portée des développeurs est d'essayer d'améliorer le niveau de détails calculés par le processeur. Des choses comme une météo dynamique, ou une intelligence artificielle plus développée. De bonnes idées qui pourraient améliorer le réalisme de nos jeux, ce qui ne serait pas un mal. Sauf que jusqu'ici, peu de développeurs s'y étaient essayés. C'était sans compter sur le « support développeur » des constructeurs de processeurs, qui aura fait beaucoup ces derniers mois pour tenter d'éduquer les programmeurs mous du multithreading. Sessions dédiées au multicore dans les GDC, API facilitant le threading et autres



Brûlez-le !

Cela ne vous surprendra pas, je n'aime pas trop le matin. Ça me déprime, au point qu'il m'arrive parfois de confondre un port Ethernet avec de l'USB. Ce qui, depuis, me vaut les moqueries de tous mes confrères du milieu. Le pire, c'est que c'était pour vous faire une capture d'écran d'un processeur qui n'existe pas encore, un E6850. Il s'agit des nouveaux modèles de Core 2 Duo qui utilisent une fréquence de bus de 1333 MHz (contre 1066 actuellement). Côté fréquence, nous avons droit à 3 GHz. En ce qui concerne la mémoire, avec les cartes mères actuelles, il faudra choisir entre une vitesse de 667 MHz ou de 833 ! Ou alors attendre les cartes équipées du P35, le chipset qui remplacera les 965P à compter du début de l'été. En attendant un test plus complet, je vous laisse apprécier ces quelques chiffres obtenus avec une mémoire à 667 MHz.



Score CPU sous 3D Mark 2005

Les Core 2 de riches

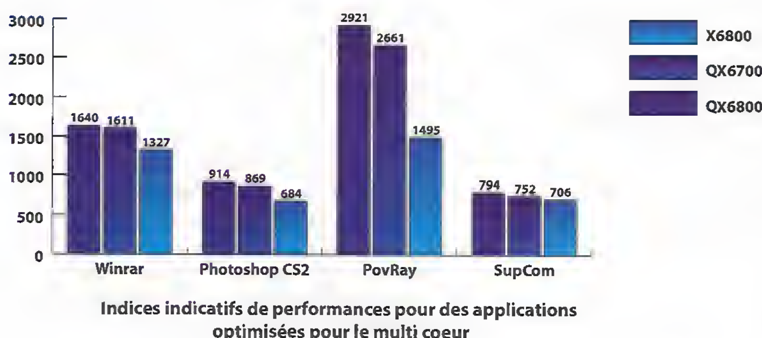
Processeur	Fréquence	FSB	Cœurs	Cache	Coefficient multiplicateur	Prix (environ)
QX6800	2.93 GHz	1066 MHz	4	2 x 4 Mo	11 (libre)	1200 euros
QX6700	2.66 GHz	1066 MHz	4	2 x 4 Mo	10 (libre)	1000 euros
X6800	2.93 GHz	1066 MHz	2	4 Mo	11 (libre)	1000 euros
Q6600	2.4 GHz	1066 MHz	4	2 x 4 Mo	9 (fixe)	850 euros



Le souci avec les Core 2 Duo, c'est qu'ils se ressemblent tous...

compilateurs, les efforts ne manquent pas. Sans compter le support personnalisé, à l'image de ce que peuvent faire NVIDIA et ATI pour le développement des shaders.

Tout est dans la relation Nous étions pour le moins sceptiques quant à la capacité des constructeurs de processeurs à rameuter les troupes de développeurs autour du paradigme du multicœur. Il faut croire que notre scepticisme était mal placé puisque des tas de moteurs commencent à prendre tout cela en compte. Et, fatalement, les premiers jeux suivent. Un petit démarrage timide avec Splinter Cell : Double Agent et Rainbow Six Vegas, deux titres utilisant l'Unreal Engine 3. Un autre gros titre a cependant montré l'intérêt des quadruples cœurs : Supreme Commander (Command & Conquer 3 vaincra !). Pour être très précis, il montre en pratique l'intérêt d'un troisième cœur, les développeurs de GPG n'ayant pas réussi à mettre pleinement à profit les quatre. La différence se fait sentir lorsque le nombre d'unités à gérer augmente. Dans ce cas, même avec une carte graphique trop haut de gamme, c'est le processeur qui bride. Pour l'instant, le « cas » SupCom fait figure de curiosité, mais la tendance semble bel et bien en marche. Un paquet de titres « optimisés » pour plus de deux cores devraient arriver d'ici la fin de l'année, ce qui réjouira forcément nos deux fondeurs. Intel, tout d'abord, puisqu'ils sont les seuls à proposer du « quad » pour l'instant, mais également AMD dont les Athlon X4 devraient arriver pour la rentrée. Intel prépare d'ailleurs pour le troisième trimestre des chutes de prix violentes sur ces modèles, mais nous y reviendrons dans un prochain numéro.



Indices indicatifs de performances pour des applications optimisées pour le multi coeur

Luxe, calme et exclusivité... En ce qui concerne les résultats de nos benchs, c'est sans aucune surprise que le nouveau venu passe devant les modèles existants. Dans le pire des cas, il égale l'ex-idole des jeunes tout en capitalisant sur les avancées faites par le précédent quadruple cœur haut de gamme. Je vous laisse analyser tout cela en détail pour vous parler des deux points qui fâchent. Le premier, c'est le prix. 1200 euros, ce qui ne réclame pas d'autre commentaire qu'un « ARGH ». En majuscules et à prononcer avec plusieurs « A ». Il va en prime se faire désirer, puisqu'on ne le trouvera dans un premier temps que chez une poignée de revendeurs. Pour la France, il s'agira de LDLC, GrosBill et Surcouf. Ces messieurs auront l'exclusivité, façon polie de dire que le lancement de ce QX6800 se fera en très petites quantités. Cette situation de monopole tiendra pour quelques semaines, probablement jusqu'au début de l'été. Attention, Monsieur Intel, à ne pas traiter vos partenaires comme si vous étiez un constructeur de cartes graphiques...

La configuration de tests

Carte mère Asus P5B Deluxe (Intel P965)
Radeon X1950 XTX/GeForce 8800 GTX (SupCom)
2 Go de RAM DDR 2 800 (2x1 Go, CAS 5)
Windows XP Professional



D'habitude,
Mooly arbore un béret...

Interview de Mooly Eden

MOOLY FAIT SON SHOW

Ce n'est pas tous les jours que l'on a l'occasion de rencontrer un vice-président d'Intel, même s'ils sont une bonne trentaine. Coup de bol pour nous, Mooly Eden est non seulement drôle, mais il nous a donné en prime quelques détails sur l'avenir du jeu sur les portables.

C_Wiz



Vice-président responsable des plates-formes portables, Mooly Eden est avant tout un personnage atypique, un ingénieur à qui l'on doit un certain nombre de projets clés dans l'histoire d'Intel...



Le successeur du Pentium M en reprenait les grandes lignes, il s'agissait du Yonah, plus connu sous le nom de Core Duo.

Joystick: Vous avez rejoint Intel en 1982, votre premier gros projet était la supervision du Pentium MMX?
Mooly Eden: J'avais travaillé auparavant sur des caches, des contrôleurs de cache, mais le Pentium MMX était mon premier projet à plusieurs milliards de dollars.

Pouvez-vous nous parler un peu du MMX?
C'était la première fois que l'on trouvait des instructions SIMD (une seule instruction pour traiter de multiples données) dans un processeur « mainstream » pour accélérer les traitements multimédia.
Depuis, le concept a largement été développé avec les versions 1, 2, 3 et maintenant 4 de SSE.

Ensuite, vous avez dirigé le projet sur un autre processeur important, le Pentium M?
Non, au milieu, j'ai eu un gros ratage...

Timna! Je ne voulais pas...
Non, c'est O.K. On apprend de ses erreurs. Par définition, prendre des risques signifie qu'un jour ou l'autre on va rencontrer l'échec. Timna est l'un des projets les plus brillants sur lequel j'ai travaillé. Il intégrait un processeur, un southbridge, un northbridge, tout (NDLR: un système complet sur une seule puce)... Le problème c'est que nous avions conçu Timna autour de la mémoire RDRAM (Rambus) dont le prix était beaucoup trop élevé. Nous avions parié sur le fait qu'il descendrait, ça n'a pas été le cas.
Aujourd'hui, les gens continuent de parler du concept d'un « system-on-a-chip ». Nous l'avons fait, il y a sept ans! Nous aurions dû continuer de travailler dessus, mais financièrement, la solution mémoire était beaucoup trop onéreuse.

Vous auriez pu adopter la SDRAM?
Ah, nous n'avons pas eu le temps, on devait refaire entièrement le contrôleur mémoire à l'intérieur du processeur, on a essayé, mais le projet a pris trop de retard. C'est là que l'on a commencé à travailler sur Banias (le Pentium M).

Un projet intéressant, le gros des troupes d'Intel allait dans le sens du Pentium 4 avec l'architecture Netburst, vous alliez un peu à contre-courant. Ça ne devait pas être facile tous les jours en interne?
Du genre rayures sur les voitures? Ah, ça n'était pas facile à cette époque. Petite parenthèse, le Netburst était une architecture brillante à ses débuts, si l'on regarde Willamette et Northwood (NDLR: le Pentium 4 « C »),



De loin, le Timna ressemblait à s'y méprendre à un Celeron classique...

cela se retrouvent aujourd'hui sur les machines de bureau et les serveurs. Une ferme de serveurs peut consommer autant d'électricité qu'une petite ville. On les met à côté de rivières pour avoir de l'électricité à pas cher!
C'est le cas de Google, leur plus gros problème est la dissipation thermique. C'est pour cela que l'on a décidé avec les Core 2 Duo de porter l'architecture des portables vers les autres segments.

La stratégie d'Intel est clairement axée sur le multicore, à quand un quad core dans un portable?

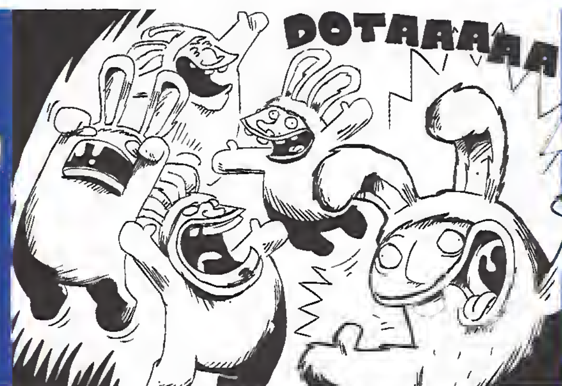
Si je vous le disais, il faudrait que je vous tue. Est-ce que cela va arriver, oui, bien sûr. D'ici un an, 95 % des portables seront double cœurs. Un quad core prendra surtout sens dans le cas d'un portable pour joueur.

Il est question d'un Core 2 Duo Extreme pour les portables? Ça ne va pas à l'encontre des performances par watts?

Nous allons avoir des systèmes très haut de gamme pour les joueurs mais je n'ai pas parlé d'un Core 2



... sauf qu'il aurait permis de faire des machines ultra-compactes.





Le Core 2 Duo de portables, le Merom. En attendant de voir arriver les Penryn...

c'était une très bonne architecture. L'erreur d'Intel est que nous avons continué sur la même route avec le Prescott alors que les gains de performance étaient insuffisants par rapport à la chaleur dissipée.
Si l'on est parti dans une autre direction avec le Pentium M, ce n'est pas parce qu'on était plus intelligent. Enfin si (il rigole). C'est que jusque-là, pour faire un processeur de portable, on se contentait de prendre un processeur de bureau dont on baissait la fréquence, le voltage, et on le collait dedans! Avec le Pentium 4M, on était déjà à la limite. Pour la génération suivante, on devait changer le paradigme et obtenir les performances autrement. Mon credo était qu'avec un budget de watts égal, je pouvais tirer plus de performances que par le biais de la fréquence. C'était compliqué, à l'époque c'est la fréquence qui vendait. Quand on est arrivé avec une fréquence de 1.6 GHz... Il y a eu beaucoup de tractations en interne mais on a gagné. J'étais ingénieur en chef, mais pour le patron de ma division, Paul Otellini (NDLR: l'actuel président d'Intel, on commence à comprendre pourquoi) c'était encore pire. Une décision difficile mais qui a payé. Et les problèmes que l'on trouvait dans les portables, il y a cinq ans de

Extreme (il rigole). En général, les joueurs se moquent du rapport performance/watts, ils veulent juste des performances. La durée de vie de la batterie n'est pas très importante. Ni l'épaisseur de la machine. On ne parle de puissance que pour augmenter la part de watts dédiée aux puces graphiques. Nous allons augmenter la consommation mais ce n'est pas très grave. Quand on va plus vite avec une voiture, on consomme plus de carburant, c'est exactement la même problématique. Ce qui est intéressant pour un portable pour joueur, c'est qu'il faut non seulement une grosse carte graphique, mais également un gros processeur. C'est le maillon faible qui va définir l'expérience d'un joueur sur un portable.

Un dernier mot, sur un de vos slides il y avait un acronyme, NGLB?

Avant que l'on présente le Core 2 Duo l'année dernière, on pouvait lire des articles qui suggéraient qu'AMD avait le leadership technologique. Et ça, quand on est ingénieur, ça fait mal à l'ego. Alors on a décidé d'ouvrir le kimono. On a sorti les architectes de leur labo pour qu'ils présentent tous les détails de l'architecture. Ils ne sont pas du marketing, ils ne mettent pas de costume, ils ne disent pas que le ciel est la limite... NGLB était le nom du projet: No Geek Left Behind.

Merci à vous!

top HARD

De petites baisses de prix à signaler sur les processeurs, même si l'on attend encore qu'AMD/ATI sorte sa nouvelle collection de cartes 3D pour que la fête soit complète. Tout ceci devrait arriver pour le mois prochain. Juste le temps de fignoler le reste de vos choix...

C_WIZ

Le moniteur

Pas beaucoup de changement du côté des moniteurs, les modèles « larges » continuent tranquillement de s'imposer, montrant une fois de plus la surpuissance du format 16/10 dans l'informatique. Un format « large mais pas trop » qui s'adapte très bien au champ de vision de nos yeux. Alors vive les yeux et vive les écrans larges !

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 225BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

Allez, je craque, j'ai décidé de séparer les processeurs AMD des Intel dans la rubrique refroidissement. Le XP-90 reste notre référence pour les processeurs AMD, les amoureux des Core 2 iront par contre voir du côté, non pas de chez Swan, mais du Ultra-90. Légèrement plus performant et en forme de tour. Son avantage principal tient dans le fait qu'il se monte beaucoup plus facilement sur les cartes mères du top.

Processeur AMD : Thermalright XP-90 (socket 939/AM2), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 eurosTTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-90 (socket 775), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/NVIDIA), environ 35 euros TTC.

La RAM

Vista aime la RAM dans une quantité comprise entre 2 et 2 Go. Vous savez donc ce qu'il vous reste à acheter. D'autant qu'en ce moment, les prix de la PC6400 sont en train de chuter ! On trouve des barrettes premier prix pour un peu moins de 80 euros, les modèles de marque tournant aux alentours de 100. Bref, c'est un bon moment pour acheter de la RAM. Alors on y va en gardant à l'esprit que la « noname », c'est une mauvaise économie à court terme...

Config 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 512 Mo, 800 MHz), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 190 euros TTC.

Le processeur

O.K., vous pouvez acheter ! Le 23 avril est passé. Est arrivée avec lui, la première vraie baisse des Core 2 Duo. 110 euros pour le E4300, c'est franchement tout ce que vous avez à retenir tant la puce pulvérise tous les planchers de rapports qualité/prix. Ah, on me glisse dans l'oreille que le 23 avril serait un lendemain d'élections. Message donc aux éventuels manifestants, laissez les rues de Montgallet tranquilles...

Config 1 : AMD Athlon X2 3800+ (2,0 GHz/Socket AM2), 100 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4300 (1.80 GHz/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,4 GHz/Socket AM2) 1400 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6420 (2.13 GHz/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,6 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.

Le disque dur

Pas beaucoup d'évolution du côté des prix des disques durs même si le cas « 500 Go » est en train de s'améliorer. Certaines promotions les mettent sous la barre des 140 euros alors fouillez bien les recoins du Net pour trouver votre bonheur. Mention spéciale au disque perpendiculaire de Seagate (version 10) dont les performances sont plus que sympathiques et le bruit relativement correct.

Config 1 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

L'alimentation

Une bonne alim', c'est essentiel. Pour le bruit, certes, mais aussi pour la stabilité de sa machine. On pourrait vous faire un comparatif de 150 pages, mais on a décidé à la place de vous proposer deux modèles qui nous vont assez bien, chez Fortron et Seasonic. Ils ne sont pas forcément donnés, mais vous permettront de faire tourner tranquillement vos configs.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Config 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

La carte mère

Pour l'instant, le marché des cartes mères reste assez silencieux, tout le monde prépare l'arrivée des cartes qui supporteront officiellement les versions « 50 » des Core 2 Duo dont le principal avantage sera la fréquence de bus qui passe à 1333 MHz. Ces cartes seront également compatibles avec les futurs Penryn dont je vous parle dans les news matos. Arrivée de ces cartes prévues en juin. Attendre ?

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le routeur WiFi

Changement dans le top pour le routeur « sans modem » avec l'arrivée du WNR54T de chez Netgear. Il est compatible « draft N », c'est-à-dire WiFi vraiment rapide, et il propose des débits bien sympathiques avec une bonne compatibilité avec les nouveaux portables eux aussi en « draft N ». Bref, du bel ouvrage. Attention par contre, le modèle avec routeur intégré ne dispose pas du switch Gigabit Ethernet. Et ça, avouez que c'est dommage...

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.





La carte vidéo

La 7600 GT fait ici de la figuration, nous vous conseillons de vous reporter au test de la 8600 GTS fait dans ces pages. Pour le reste, on attend encore et toujours le R600 et ses petites sœurs NVIDIA tient ses engagements puisque la 8800 GTS 320 que je vous promettais le mois dernier est arrivée. Pour 300 euros si l'on cherche bien. Pour savoir ce qu'elle a dans le ventre, allez lire son test dans ce magazine. Et énième carton rouge à ATI qui tente de rendre sa R600 plus désirable qu'un écran 30 pouces. Sauf que le 30 pouces, on peut vraiment l'acheter...

Config 1 : ATI Radeon X1650 XT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, NVIDIA GeForce 7600 GT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTS (PCI Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1950 XTX 512 Mo (PCI Express), environ 375 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 650 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Si l'on met de côté Samsung, la plupart des constructeurs continuent à utiliser l'interface IDE en lieu et place du Serial ATA pour leurs lecteurs et graveurs optiques. Il faudra bien qu'ils se décident à adopter le Serial ATA car les connecteurs IDE vont se faire rares sur les cartes mères d'ici peu. Alors oui, bougez-vous les fesses, messieurs. Merci bien.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Big is beautiful : un numéro à mille calories la bouchée, regorgeant de previews et de tests de grands classiques. Le PC commençait son âge d'or !

Numéro spécial boulons puisque tout ou presque sur cette couv' transpire l'huile de vidange : des avions, des motos, des voitures et des X-Wing se battent pour s'accaparer le moindre centimètre carré de papier. Certainement un numéro qui a dû ravir Yavin, la mécanique se fait un peu rare de nos jours. Wanda nous fait étalage de ses talents pluridisciplinaires en nous présentant la nouvelle bombe de chez AMD, un Cyrix K6 testé sur une bécane équipée de 32 MO de RAM, c'est dire si c'était balaise ! À l'époque, les benchmarks étaient moins exigeants que ceux magouillés par C_Wiz au fond de son technobunker, quelques mesures sous le plus gros moteur graphique du moment (Quake 2) et c'était plié. Rien de notable dans les news hormis une déclaration de guerre de Monsieur Pomme de Terre contre la musique techno, propos heureusement tempérés par Moulinex. Fask a manqué s'en étrangler mais, grand seigneur, pardonne aux ignorants qui ne savent pas ce qu'ils disent…

RAGE AGAINST THE PC

La Belgique justement, à l'honneur avec No Respect, preview sur un jeu d'action 3D qui utilisait les technologies les plus avancées de l'époque dont le fameux moteur Voxel, gourmand au possible. Le studio Appeal s'est par la suite distingué avec Outcast, qui a fait les beaux jours d'Infogrames, la marque au tatou connue maintenant sous le sobriquet


En 1997, ce tas de pixels était ce qui se faisait mieux…



Après Faskil, voici l'autre monument du jeu vidéo made in Belgium, garanti sans Leffe.

d'Atari. Petit retour sur M.A.X., jeu de stratégie un poil complexe, dans une aide de jeu sur deux pages vantant les mérites du blitzkrieg, avant de s'attaquer au gros morceau de ce numéro, la rubrique Test ! L'aridité de ce mois-ci nous fait regretter cette belle époque où les hits se couraient après entre les pages, avec du Moto Racer 2 en tête d'affiche minutieusement disséqué par Fishbone, bien évidemment. À première vue, le jeu lui a semblé fluide…
Autre source d'émerveillement, le très joli Darklight Conflict de chez Rage, studio briton devenu spécialiste des jeux beaux mais chiants. En 1997, la baston en 3D était cantonnée à Toshinden et Virtua Fighter mais voilà que Time Warriors de Silmarils vient bouleverser la donne, quelques rounds seulement… On ricane, mais on admire le culot du studio français : la baston 3D reste un truc de japonais et de consoles, et ce n'est pas l'attrait exercé sur certains par le Virtua Fighter 5 de Joypad qui démentira cela. Fallait quand même oser !

LEISURE SUITES DE SIERRA

Du courage, il en fallait aussi pour se taper la lecture des soluces de Larry 7 et Spycraft, avec de gros pavés de texte écrits en tout petit. Néanmoins, c'était bien



Une petite pensée pour le studio Silmarils, qui a fermé ses portes en 2003.



pratique à une époque où Gamefaqs n'existait pas et où le minitel était prohibitif ! Pour clore le mag', un énorme dossier de 21 pages, mazette, sur toute l'actualité 1997 de Sierra.
Un line-up qui fait dans l'original avec le huitième volet de King's Quest, le cinquième de Quest for Glory et les deuxièmes parties de Police Quest, Red Baron et The Outpost. La rédac' de Joystick version 97 semblait idolâtrer Star Wars et le gros George, d'où quatre



Roberta Williams, rappelez-vous…

pages de dithyrambe sur X-Wing Vs Tie Fighter. On les pardonne, c'était avant Episode 3 et le jeu tenait la route, avec ses serveurs Internet multi. On refermera, repu, la lecture de cet imposant numéro, qui pouvait aussi servir d'assommoir à bœufs : bien serré dans la pogne, 192 pages ça peut faire mal, surtout si c'est Cyd qui cogne. Aujourd'hui, on est un peu plus maigre, mais on n'y est pour rien si les anorexiques sont à la mode…

Styx

Abonnez-vous !

1 AN OU **1 AN + JEU**

joystick

DÉSORMAIS RECEVEZ 13 N^OS PAR AN !

Encore plus d'actu, de soluces, de nouveautés pour les joueurs passionnés de jeux sur PC.

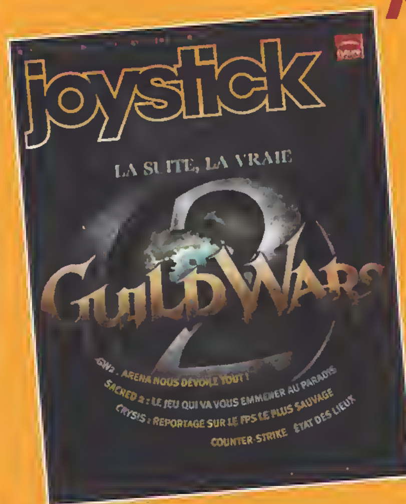


POUR 3 €,50 *seulement* **par numéro**

au lieu de 6,50 €*

+ UN JEU SURPRISE ! (version PC)

pour 2 ans - 26 n°



POUR VOUS 85€ seulement

au lieu de 169 €*



www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 2 ans/26 n° et je reçois un jeu surprise** (version PC) **pour 85 €** au lieu de 169 € — E93J

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 45,50 €** au lieu de 84.50€* (soit 46 % d'économie) — E193

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❒ Mme ❒ Mle ❒ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❒ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❒ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
De quel matériel informatique disposez-vous : ❒ PC ❒ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❒ PlayStation ❒ PSP ❒ Game Cube ❒ Game Boy Advance SP ❒ Xbox ❒ Xbox 360 ❒ DS Nintendo ❒ Wii
❒ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

Future

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.